



TUGAS AKHIR

JUDUL

**PERANCANGAN BUKU BERGAMBAR CERITA RAKYAT
KARAMPUANG**

OLEH :

**SRI WULANDARI
1386142007**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

2017

TUGAS AKHIR

JUDUL PERANCANGAN BUKU BERGAMBAR CERITA RAKYAT KARAMPUANG

Diajukan untuk memenuhi sebagai persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar

OLEH :
SRI WULANDARI
1386142007

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

2017

ABSTRAK

Sri Wulandari. 1386142007. Perancangan Buku Bergambar Cerita Rakyat Karampuang. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain. Universitas Negeri Makassar. 2017. Pembimbing: (I) Dr. Sukarman B. M.Sn (II) Irfan, S.Pd , M.Ds.

Perancangan ini bertujuan untuk membuat buku bergambar cerita rakyat Karampuang yang komunikatif dan tepat sasaran sehingga dapat disenangi oleh anak-anak, selain itu agar cerita rakyat daerah dapat di lestarikan dengan hadirnya buku cerita yang dapat di bacakan kepada anak. Konsep perancangan dalam merancang buku ini di mulai dari menentukan konsep desain, menulis sinopsis, membuat *story line*, membuat desain karakter, pembuatan sketsa, *lineart*, digitalisasi dan pewarnaan, menentukan *layout*, proses cetak dan jilid, serta *finishing*. Hasil dari perancangan ini berupa buku bergambar dengan ukuran 20 x 20 cm. Diharapkan dalam perancangan ini agar anak-anak gemar membaca buku cerita rakyat daerah dan tetap melestarikannya,

Kata kunci: Buku bergambar, ilustrasi, cerita rakyat.

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Wulandari

Nim : 1386142007

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Judul : Perancangan Buku Bergambar Cerita Rakyat Karampuang

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir ini merupakan karya asli yang bersumber dari ide saya sendiri dan bukan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran sendiri, kecuali yang saya nyatakan sebagai kutipan. Selain itu, tidak ada sebagian dari tugas akhir yang telah saya atau orang lain gunakan untuk memperoleh gelar akademik.

Jika pernyataan di atas terbukti atau dapat di buktikan sebaliknya, maka saya bersedia menerima sanksi yang ditetapkan oleh Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar atau berdasarkan peraturan dan perundangan yang berlaku.

Makassar, November 2017

Sri Wulandari





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar Makassar 90224. Telp (0411) 888524

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa skripsi / Tugas Akhir:

1. N a m a : Sri Wulandari
2. N I M : 1386142007
3. Program Studi : Desain Komunikasi Visual
4. Judul : Perancangan Buku Bergambar Cerita Rakyat Karampuang

Telah diterima dan dipertahankan dihadapan Panitia Penguji Tugas akhir yang dibentuk berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar Nomor: 2146/UN36.21/PP/2017 pada hari Kamis tanggal 16 November 2017, untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual pada hari Jumat, tanggal 17 November 2017.

Dengan susunan panitia sebagai berikut :

1. Ketua : Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum. (.....)
2. Sekretaris : Dian Cahyadi, S.Ds., M.Ds. (.....)
3. Pembimbing I : Dr. Sukarman B, M.Sn. (.....)
4. Pembimbing II : Irfan. S.Pd, M.Ds. (.....)
5. Penguji I : Dian Cahyadi, S.Ds., M.Ds. (.....)
6. Penguji II : Drs. Alimuddin, M.Sn (.....)

Disetujui Oleh :
Dekan Fakultas Seni dan Desain UNM

Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.
NIP 19630121 198903 2 001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Mulailah dari mana anda berada. Gunakan apa yang anda miliki. Lakukan apa yang anda bisa.

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan rahmat-Nya sholawat serta salam semoga terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Dari lubuk hati yang terdalam, saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Ayahanda Marsuki dan Ibunda Suhra yang selalu kusayangi yang telah mendidikku dengan penuh kasih sayang, ketulusan, dan kesabaran serta selalu memeberikan doa yang tulus dan mendukung dalam setiap langkahku.
2. Suamiku Faris Jumawan, ST, MT, IAI yang telah memberiku banyak inspirasi dan motivasi selama penyusunan skripsi saya. Serta anak saya yang tercinta Al Arsy Faris yang menjadi penyemangat saya untuk menyelesaikan skripsi dengan cepat.
3. Bapak dan ibu dosen, khususnya dosen DKV yang telah memberikan ilmu kepada kami. Semoga ilmu yang engkau berikan bermanfaat di dunia dan di akhirat, amin.
4. Teman-temanku “DKV angkatan 2013” yang telah berbagi cerita dan canda tawa dalam kebersamaan yang tidak pernah aku lupakan.

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt, karena penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang telah direncanakan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program S1 DKV FSD Universitas Negeri Makassar tahun ajaran 2016/2017.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Husain Syam, M.Tp. selaku Rektor Universitas Negeri Makassar.
2. Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain.
3. Dian Cahyadi, S.Ds, M.Ds selaku Ketua Program Pendidikan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar.
4. Dr. Sukarman B, M.Sn, selaku Pembimbing I, yang selalu meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan saran, bimbingan, petunjuk dan motifasi.
5. Irfan, S.Pd, M.Ds, selaku pembimbing II yang selalu meluangkan waktu tenaga dan pikiran untuk memberikan saran, bimbingan, petunjuk dan motifasi.
6. Irfan Arifin, S.Pd, M.Si, Selaku dosen yang selalu meluangkan waktu untuk memberikan masukan, saran, dan bimbingan.

7. Seluruh staf dosen Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama berada di bangku kuliah.
8. Kepada ayahanda Marsuki dan ibunda Suhra, suamiku tercinta Faris jumawan, anakku yang terkasih Al Arsy Faris, saudaraku Suparto A.Md, Sumarni, dan Muh.Fahrul Anza serta seluruh keluarga besar penulis, terimakasih atas curahan kasih sayang, motifasi, semangat, nasehat, doa, dukungan dan pengorbanan material yang diberikan kepada penulis selama berada di bangku kuliah.
9. Kepala Desa Tompobulu, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten sinjai yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
10. Sahabat terkasihku Rabia yang telah banyak membantu penulis dari awal semester hingga penulis menyelesaikan skripsi, Nunu, Aya, Vhina yang telah memberikan motivasi, saran, dan dukungan kepada penulis.

Semoga semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan pahala dari Allah SWT.

Makassar, 15 November 2017
Penulis,

Sri Wulandari

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----|
| HALAMAN JUDUL | i |
| ABSTRAK | ii |
| PERNYATAAN KEASLIAN | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iv |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR GAMBAR..... | x |
| DAFTAR TABEL..... | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah..... | 6 |
| C. Rumusan Masalah..... | 7 |
| D. Batasan Masalah | 7 |
| E. Tujuan Perancangan | 8 |
| F. Manfaat Perancangan | 8 |
| BAB II KUMPULAN DATA DAN KAJIAN PUSTAKA | |
| A. Kajian Desain yang Relevan | 10 |
| 1. Buku..... | 10 |
| 2. Buku Bergambar | 11 |
| 3. Buku Cerita Bergambar | 14 |
| 4. Jenis-Jenis Buku Cerita Bergambar Untuk Anak | 15 |
| 5. Fungsi dan Peranan Buku Cerita Bergambar..... | 19 |
| 6. Buku Media Popule Dimasa Kanak-Kanak | 20 |
| 7. Pentingnya Buku Cerita Bergambar | 21 |
| 8. Tahap Proses Perancangan Buku Cerita | 22 |
| 9. Tips dan Langkah-Langkah Membuat Buku Cerita Bergambar | 23 |
| 10. Cerita Rakyat | 25 |
| B. Kajian Teori | 33 |
| 1. Karampuang..... | 33 |
| 2. Ilustrasi..... | 46 |
| 3. Desain | 54 |
| 4. Tipografi | 59 |
| 5. Jenis-Jenis Media Komunikasi | 60 |
| 6. Psikologi Anak..... | 62 |
| 7. Tinjauan Psikologi Anak Usia 8-12 Tahun..... | 63 |
| 8. Skema Alur Berfikir..... | 65 |
| BAB III METODE DAN KONSEP PERANCANGAN | |

| | |
|--|-----|
| A. Deskripsi Karya..... | 66 |
| B. Metode Pengumpulan Data..... | 66 |
| 1. Wawancara | 67 |
| 2. Observasi | 67 |
| 3. Dokumentasi | 67 |
| C. Analisis Data..... | 69 |
| 1. Analisis Objek/Materi Komunikasi | 69 |
| 2. Analisis Target Audience | 75 |
| 3. Analisis Strategi Desain Komunikasi Visual..... | 76 |
| 4. Analisis Kompetitor | 81 |
| 5. Analisis <i>Positioning</i> dan <i>Branding</i> | 82 |
| 6. Analisis Media Komunikasi..... | 84 |
| D. Target Audience | 85 |
| E. Konsep Desain dan Strategi Perancangan..... | 85 |
| 1. Konsep dan Strategi Komunikasi | 85 |
| a. Gambaran Besar | 85 |
| b. Sinopsis | 86 |
| c. Storyline | 89 |
| d. Pesan | 91 |
| 2. Konsep dan Strategi Kreatif | 92 |
| 3. Konsep dan Strategi Visual..... | 93 |
| a. Pemilihan Warna | 93 |
| b. Tipografi yang Terpilih | 94 |
| c. <i>Layout</i> | 94 |
| d. Rencana Karakter Tokoh | 95 |
| 4. <i>Positioning</i> dan <i>Branding</i> | 97 |
| 5. Konsep dan Strategi Media..... | 97 |
| 6. Skema..... | 104 |
| BAB IV PEMBAHASAN PERANCANGAN DAN HASIL | |
| A. Pembahasan Perancangan | 105 |
| 1. <i>Pra</i> -Perancangan | 105 |
| a. Curah Gagasan/ <i>Brainstorming</i> | 105 |
| b. Pemetaan Gagasan/ <i>Mind Mapping</i> | 107 |
| c. Eksplorasi Visual/Strategi Desain | 108 |
| 1) Gambaran Besar..... | 108 |
| 2) <i>Storyline</i> | 108 |
| 3) Ide Kreatif | 111 |
| 4) Strategi Visual..... | 111 |
| 5) Perancangan Media..... | 114 |
| 6) Eksplorasi Visual/Sketsa..... | 118 |
| 7) Desain Ilustrasi Buku Cerita | 123 |
| 8) Desain <i>Line Art</i> Karakter | 132 |
| 2. Perancangan | 142 |

| | |
|--|-----|
| a. Digitalisasi Karakter Tokoh Dalam Cerita | 142 |
| b. Digitalisasi/Pewarnaan Setiap Ilustrasi Buku Cerita | 144 |
| 3. <i>Final</i> Perancangan | 159 |
| a. Proses Produksi..... | 159 |
| 1) <i>Layout</i> Buku Cerita | 159 |
| 2) <i>Layout</i> Media Pendukung | 169 |
| b. Proses <i>Pasca</i> -Produksi..... | 173 |
| 1) Proses Cetak | 173 |
| 2) Proses Jilid | 174 |
| B. Hasil Rancangan | 175 |
| 1. Media Utama..... | 175 |
| 2. Media Pendukung dan Promosi | 176 |
| a. Buku Mewarnai | 176 |
| b. Buku Gambar | 177 |
| c. Gantungan Kunci dan Pin Peniti | 178 |
| d. Poster | 179 |
| e. <i>X-Banner</i> | 180 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | |
| A. Kesimpulan Tentang Produk..... | 181 |
| B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi dan Pengembangan Lebih Lanjut | 183 |
| DAFTAR PUSTAKA | 184 |
| LAMPIRAN..... | 186 |
| RIWAYAT HIDUP | 199 |

DAFTAR GAMBAR

| Nomor | Halaman |
|---|---------|
| 2.1 Buku Mengenal Abjad..... | 12 |
| 2.2 Buku Bermain | 12 |
| 2.3 Buku Mengenal Konsep..... | 13 |
| 2.4 Buku Bergambar Tanpa Kata | 14 |
| 2.5 Buku Cerita Asal Mula Kota Balikpapan | 28 |
| 2.6 Buku Cerita Legenda Lutung kasarung | 29 |
| 2.7 Buku Cerita Asal Usul Nama Pambonan..... | 30 |
| 2.8 Ilustrasi Cerita Ande-Ande Lumut | 31 |
| 2.9 Ilustrasi Ajisaka dan Asal Mula Aksara Jawa | 32 |
| 2.10 Ilustrasi Asal Mula Danau Toba | 32 |
| 2.11 Akses Jalan Menuju Rumah Adat..... | 34 |
| 2.12 Ritual Adat <i>Mappogau Hanua</i> | 41 |
| 2.13 Ritual Adat <i>Mappogau Hanua</i> | 41 |
| 2.14 <i>Possi</i> Tanah yang Teletak di Puncak Gunung | 44 |
| 2.15 Sumur Adat yang Disebut <i>Buhung Lohe</i> | 44 |
| 2.16 Batu Bertulis di Gua Cucukang | 45 |
| 2.17 Salah Satu Simbol di Gua Cucukang..... | 45 |
| 2.18 Batu Gong..... | 45 |
| 2.19 Hutan Adat | 46 |
| 2.20 Skema Alur Berfikir..... | 65 |
| 3.1 Puang Gella..... | 68 |
| 3.2 Puang Zainuddin Sebagai Informan Tambahan..... | 68 |
| 3.3 Rumah Adat karampuang | 68 |
| 3.4 Hutan Adat Disekitar Rumah Adat karampuang | 68 |
| 3.5 Perpustakaan Dearah Sinjai | 69 |
| 3.6 Contoh Katakter Kartun | 93 |
| 3.7 Warna Untuk Anak | 94 |
| 3.8 Contoh <i>Layout</i> | 95 |
| 3.9 Contoh <i>Banner</i> | 98 |
| 3.10 Contoh Poster..... | 99 |
| 3.11 Anak Mewarnai..... | 100 |
| 3.12 Contoh Gantungan Kunci | 101 |
| 3.13 Contoh Anak Menggambar..... | 102 |
| 3.14 Skema Perancangan | 104 |
| 4.1 Sketsa <i>Brainstorming</i> | 105 |
| 4.2 Sketsa <i>Mindmapping</i> | 106 |
| 4.3 Warna Dasar | 112 |
| 4.4 Bentuk <i>Layout</i> Buku | 115 |

| | | |
|------|--|-----|
| 4.5 | Bentuk <i>Layout</i> Buku Mewarnai | 115 |
| 4.6 | Bentuk <i>Layout</i> Buku Menggambar | 116 |
| 4.7 | Bentuk Gantungan Kunci | 116 |
| 4.8 | Bentuk Poster | 117 |
| 4.9 | Bentuk <i>X-Banner</i> | 117 |
| 4.10 | Sumber Inspirasi Pakaian Sang Putri | 119 |
| 4.11 | Sketsa Alternatif Mata Sang Putri..... | 119 |
| 4.12 | Sketsa Alternatif Wajah Sang Putri | 120 |
| 4.13 | Sketsa Karakter Sang Putri | 122 |
| 4.14 | Sumber Inspirasi Pakaian Pemimpin Kelompok & Pemburu | 122 |
| 4.15 | Sketsa Alternatif Mata Pemimpin Kelompok & Pemburu..... | 122 |
| 4.16 | Alternatif Sketsa Karakter Wajah | 123 |
| 4.17 | Karakter Tokoh | 124 |
| 4.18 | Ilustrasi 1 | 124 |
| 4.19 | Ilustrasi 2..... | 124 |
| 4.20 | Ilustrasi 3..... | 125 |
| 4.21 | Ilustrasi 4 | 125 |
| 4.22 | Ilustrasi 5..... | 126 |
| 4.23 | Ilustrasi 6..... | 126 |
| 4.24 | Ilustrasi 7..... | 127 |
| 4.25 | Ilustrasi 8..... | 127 |
| 4.26 | Ilustrasi 9..... | 128 |
| 4.27 | Ilustrasi 10..... | 129 |
| 4.28 | Ilustrasi 11 | 129 |
| 4.29 | Ilustrasi 12..... | 130 |
| 4.30 | Ilustrasi 13..... | 130 |
| 4.31 | Ilustrasi 14..... | 131 |
| 4.32 | Ilustrasi 15..... | 131 |
| 4.33 | Putri Cantik | 132 |
| 4.34 | Pemburu | 133 |
| 4.35 | Pemimpin Kelompok | 133 |
| 4.36 | <i>Lineart</i> Ilustrasi 1 | 134 |
| 4.37 | <i>Lineart</i> Ilustrasi 2 | 134 |
| 4.38 | <i>Lineart</i> Ilustrasi 3 | 135 |
| 4.39 | <i>Lineart</i> Ilustrasi 4 | 135 |
| 4.40 | <i>Lineart</i> Ilustrasi 5 | 136 |
| 4.41 | <i>Lineart</i> Ilustrasi 6 | 136 |
| 4.42 | <i>Lineart</i> Ilustrasi 7 | 137 |
| 4.43 | <i>Lineart</i> Ilustrasi 8 | 137 |
| 4.44 | <i>Lineart</i> Ilustrasi 9 | 138 |
| 4.45 | <i>Lineart</i> Ilustrasi 10 | 138 |
| 4.46 | <i>Lineart</i> Ilustrasi 11 | 139 |
| 4.47 | <i>Lineart</i> Ilustrasi 12 | 139 |
| 4.48 | <i>Lineart</i> Ilustrasi 13 | 140 |
| 4.49 | <i>Lineart</i> Ilustrasi 14..... | 140 |
| 4.50 | <i>Lineart</i> Ilustrasi 14..... | 141 |

| | | |
|------|--|-----|
| 4.51 | <i>Lineart</i> Sampul..... | 141 |
| 4.52 | Pewarnaan Puri Cantik..... | 142 |
| 4.53 | Pewarnaan Sang Pemburu..... | 142 |
| 4.54 | Pewarnaan Pemimpin Kelompok..... | 143 |
| 4.55 | Pewarnaan Ilustrasi 1 | 144 |
| 4.56 | Pewarnaan Ilustrasi 2 | 144 |
| 4.57 | Pewarnaan Ilustrasi 3 | 145 |
| 4.58 | Pewarnaan Ilustrasi 4 | 146 |
| 4.59 | Pewarnaan Ilustrasi 5 | 147 |
| 4.60 | Pewarnaan Ilustrasi 6 | 148 |
| 4.61 | Pewarnaan Ilustrasi 7 | 149 |
| 4.62 | Pewarnaan Ilustrasi 8 | 150 |
| 4.63 | Pewarnaan Ilustrasi 9 | 151 |
| 4.64 | Pewarnaan Ilustrasi 10 | 152 |
| 4.65 | Pewarnaan Ilustrasi 11 | 153 |
| 4.66 | Pewarnaan Ilustrasi 12 | 154 |
| 4.67 | Pewarnaan Ilustrasi 13 | 155 |
| 4.68 | Pewarnaan Ilustrasi 14 | 156 |
| 4.69 | Pewarnaan Ilustrasi 15 | 157 |
| 4.70 | <i>Layout</i> Halaman 1 & 2 | 160 |
| 4.71 | <i>Layout</i> Halaman 3 & 4 | 160 |
| 4.72 | <i>Layout</i> Halaman 5 & 6 | 161 |
| 4.73 | <i>Layout</i> Halaman 7 & 8 | 161 |
| 4.74 | <i>Layout</i> Halaman 9 & 10 | 162 |
| 4.75 | <i>Layout</i> Halaman 11 & 12 | 162 |
| 4.76 | <i>Layout</i> Halaman 13 & 14 | 163 |
| 4.77 | <i>Layout</i> Halaman 15 & 16 | 173 |
| 4.78 | <i>Layout</i> Halaman 17 & 18 | 164 |
| 4.79 | <i>Layout</i> Halaman 19 & 20 | 164 |
| 4.80 | <i>Layout</i> Halaman 21 & 22 | 165 |
| 4.81 | <i>Layout</i> Halaman 23 & 24 | 165 |
| 4.82 | <i>Layout</i> Halaman 24 & 26 | 166 |
| 4.83 | <i>Layout</i> Halaman 27 & 28 | 166 |
| 4.84 | <i>Layout</i> Halaman 29 & 30 | 167 |
| 4.85 | <i>Layout</i> Buku Cerita | 167 |
| 4.86 | <i>Layout</i> Kata Pengantar | 168 |
| 4.87 | <i>Layout</i> Pesan Moral | 168 |
| 4.88 | <i>Layout</i> Catatan Buku Mewarnai | 170 |
| 4.89 | <i>Cover</i> Buku Mewarnai | 171 |
| 4.90 | <i>Layout</i> Gantungan Kunci dan Pin Peniti | 171 |
| 4.91 | <i>Layout</i> X-Banner | 172 |
| 4.92 | <i>Layout</i> Poster | 172 |
| 4.93 | Hasil Cetak | 173 |
| 4.94 | Proses Jilid | 174 |
| 4.95 | Hasil Rancangan Buku | 176 |
| 4.96 | Hasil Akhir Buku Mewarnai | 177 |

| | | |
|-------|--|-----|
| 4.97 | Hasil Akhir Buku Gambar | 178 |
| 4.98 | Hasil Akhir Gantungan Kunci dan Pin Peniti | 179 |
| 4.99 | Hasil Akhir Poster | 180 |
| 4.100 | Hasil Akhir <i>X-Banner</i> | 180 |

DAFTAR TABEL

| Nomor | Halaman |
|--|---------|
| 3.1 Materi Komunikasi | 74 |
| 3.2 Jenis-jenis Penggambaran Gaya Visual | 77 |
| 3.3 jenis-jenis <i>Font</i> | 81 |
| 3.4 Analisis Kompetitor | 82 |
| 4.1 Penggambaran Tiap Ilustrasi <i>Storyline</i> | 111 |

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara majemuk yang memiliki suku bangsa, bahasa, serta agama yang bervariasi. Hal ini disebabkan karena Indonesia merupakan negara yang terdiri dari beberapa pulau besar dan ribuan pulau kecil serta didukung oleh faktor ragam suku, ras, agama dan budaya. Kebudayaan lokal Indonesia yang sangat beranekaragam menjadi suatu kebanggaan sekaligus tantangan untuk mempertahankan serta mewariskan kepada generasi selanjutnya. Dalam sensus penduduk 2010 terdapat 1340 suku yang ada di Indonesia (www.bps.id di akses 17 maret 2017, jam 18:14 wita).

Berdasarkan pernyataan di atas bahwa Indonesia merupakan negara yang kaya akan suku serta kebudayaan, maka kita sebagai warga negara Indonesia yang baik harus ikut menjaga dan melestarikan kekayaan budaya tersebut. Setiap daerah memiliki kebudayaan lokal yang masih tetap di jaga dan di lestarikan misalnya upacara rambu solo di Toraja, tari pakarena, mappadendang atau pesta panen adat bugis.

Kabupaten Sinjai sebagai salah satu daerah di Sulawesi Selatan memiliki beragam nilai seni budaya daerah. Keberagaman seni dan kebudayaan itu bisa berupa kemampuan bertani, bertukang, berkesenian, mengelolah hasil hutan, menyadap nira, bercerita dan sebagainya. (Muhannis, 2013:73).

Pentingnya melestarikan budaya juga tercantum dalam peraturan undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 32 ayat (1) yang menyatakan bahwa: “Negara memajukan kebudayaan nasional Indonesia di tengah peradaban dunia dengan menjamin kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budayanya”.

Sementara itu, Peraturan Daerah Nomor 18 Tahun 2010 tentang Organisasi dan Tata Kerja Dinas Daerah Kabupaten Sinjai sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Nomor 35 Tahun 2012 melalui Organisasi dan Tata Kerja Dinas Komunikasi Informatika Kebudayaan dan Kepariwisata Kabupaten Sinjai, memiliki urusan wajib dalam pengembangan seni dan budaya, salah satu programnya melalui pelestarian dan aktualisasi adat budaya daerah. (RUU Kebudayaan Penjelasan dan Cover 2011). Dalam undang-undang kebudayaan bab II hak dan kewajiban pasal 4 mengatakan bahwa setiap orang berhak: (a) mempertahankan dan mengembangkan nilai, norma, adat istiadat, tradisi dan keseniannya yang menjadi dasar dalam meningkatkan taraf kehidupannya. (b) berfikir, berekspresi, dan berkreasi dalam mengembangkan kebudayaannya. (c) mengelola nilai, norma, adat istiadat tradisi dan kesenian yang menjadi identitas etniknya sebagai suatu kesatuan pengembangan kebudayaan nasional. Pasal 4 mengatakan pemerintah dan pemerintah daerah berkewajiban memajukan kebudayaan nasional dalam rangka penyelenggaraan kebudayaan, yang di lakukan dengan cara: (a) memberikan kebebasan kepada masyarakat untuk memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budaya nasional (b) melakukan inventarisasi dan pendokumentasian budaya. (c) memfasilitasi peran serta masyarakat dalam

mengembangkan budaya di masyarakat (d) melindungi dan mempromosikan keanekaragaman kebudayaan suku bangsa.

Kenyataan yang terjadi sekarang adalah perubahan kebudayaan yang mulai terjadi di Indonesia saat ini nampak jelas dengan adanya pergeseran budaya dari kebudayaan lokal menjadi kebudayaan luar yang lebih diminati oleh masyarakat Indonesia. Terbukti dari banyaknya produk luar negeri yang di gunakan oleh masyarakat Indonesia dan betapa tidak populernya prodak lokal di mata masyarakat, beberapa contoh yang menjadi bukti lebih populernya produk luar negeri di bandingkan produk lokal adalah banyaknya buku-buku cerita yang beredar di toko-toko buku namun yang lebih di minati oleh anak-anak adalah buku cerita bergambar cinderella, putri salju, barbie, dan doraemon. Ini di pengaruhi oleh kurangnya perhatian orang tua dalam memilih prodak lokal yang lebih efektif bagi anaknya. Orang tua juga kadang memberikan smartphone yang memiliki berbagai macam aplikasi game yang membuat anak-anak lebih candu untuk bermain game. Hal tersebut secara tidak langsung akan mengurangi minat anak untuk mengetahui dan mempelajari budayanya sendiri.

Didalam buku yang berjudul kebudayaan mentalitas dan pembangunan Koentjaraningrat memaparkan 7 (tujuh) unsur kebudayaan, diantaranya; (1) sistem religi yang meliputi sistem kepercayaan, nilai dan pandangan hidup serta komunikasi keagamaan dan upacara keagamaan, (2) sistem kemasyarakatan yang meliputi kekerabatan dan sistem kenegaraan, (3) sistem pengetahuan yang meliputi pengetahuan tentang flora dan fauna, waktu, ruang, bilangan dan perilaku manusia. (4) Bahasa yaitu alat berbentuk komunikasi, baik lisan maupun tulisan,

(5) kesenian meliputi seni pahat, relief, vokal, musik dan kesusastraan, (6) sistem ekonomi yang meliputi berburu, bercocok tanam, peternakan (7) sistem peralatan hidup yang meliputi tempat berlindung, perumahan, pakaian dan peralatan konsumsi. Ketujuh unsur ini kemudian disederhanakan dengan istilah kearifan lokal atau *local wisdom* (Koentjaraningrat, 2015: 2).

Di Karampuang, Sinjai Sulawesi Selatan Indonesia, Kendati hanyalah sebuah dusun kecil dengan jumlah penduduk sekitar 407 orang, terdiri dari 188 laki-laki dan 216 perempuan. Jumlah rumah termasuk rumah adatnya 93 buah dengan 103 kepala keluarga (KK), dengan luas wilayahnya hanya 4,2 km persegi dengan panjang jalan keseluruhan 5,8 km. Memiliki kekayaan kebudayaan lokal yang harus tetap di jaga dan di lestarikan agar tidak pupus oleh perkembangan teknologi dan pengaruh kebarat-baratan yang kini sudah mulai masuk dan berkembang di daerah kita (Muhannis, 2013: 79).

Salah satu unsur kebudayaan yang ada di Karampuang, Sinjai Sulawesi Selatan Indonesia adalah karya sastra berupa cerita rakyat. Dimana cerita rakyat ini sebagai suatu bentuk tradisi lisan dan merupakan sarana yang cukup efektif bagi penyampaian pesan-pesan budaya. Cerita rakyat adalah bagian dari karya sastra berupa dongeng-dongeng ataupun bentuk-bentuk cerita lainnya berupa binatang, asal usul suatu tempat dan cerita mistis yang berkembang di kalangan masyarakat tertentu dan di sebarluaskan secara lisan. Cerita rakyat juga merupakan salah satu perwujudan alam pikiran kelompok masyarakat pendukungnya dalam hal ini Karampuang. Asal usul Karampuang yang berada di kabupaten Sinjai menjadi daya tarik bagi penulis untuk mengilustrasikan

bagaimana awal mula munculnya kampung adat yang sampai saat ini di jadikan oleh pemerintah kabupaten Sinjai menjadi kawasan wisata.

Karampuang adalah nama sebuah kampung yang terletak sekitar 31 km arah barat Ibu Kota Kabupaten Sinjai yang memiliki sejarah panjang serta beberapa keunikan yang di sandangnya. Segala keunikan itu lahir bersama dengan sejarahnya. Kehadiran karampuang ini berawal dari adanya suatu peristiwa besar yakni dengan munculnya seseorang yang tak diketahui dari mana asalnya, dan dikenal sebagai To Manurung. To Manurung ini muncul di atas sebuah bukit yang saat ini dikenal dengan nama Batu Lappa. Dalam Lontara Karampuang dikisahkan bahwa asal mula adanya daratan di Sinjai, berawal di Karampuang. Dulu daerah ini adalah merupakan wilayah lautan sehingga yang muncul lainnya tempurung yang tersembul di atas permukaan air. Di puncak Cimbolo inilah muncul To Manurung yang ahirnya digelar Manurung Karampulue (seseorang yang karena kehadirannya menjadikan bulu kuduk warga berdiri). Kata Karampulue tadi akhirnya berubah menjadi Karampuang.

Masalah yang akan terjadi kepada generasi muda (anak-anak) dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang menyediakan berbagai sarana hiburan (game), sehingga cerita-cerita rakyat semakin terdesak dan tidak mustahil akan mengalami kepunahan. Bersama dengan hilangnya cerita rakyat, maka ikut pula hilang nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya, dengan begitu anak-anak tidak akan pernah tau bagaimana asal mula keberadaan kampung adat Karampuang yang konon katanya menjadi daratan pertama yang dihuni oleh manusia di kabupaten Sinjai.

Oleh karena itu upaya dalam pelestarian pesan-pesan yang terdapat di dalam cerita rakyat Karampuang perlu segera dilakukan sebelum cerita-cerita itu musnah, agar pesan-pesan leluhur peninggalan nenek moyang tidak ikut hilang bersama musnahnya cerita-cerita rakyat. Pelestarian cerita rakyat Karampuang ini dapat dilakukan dengan cara meningkatkan minat baca anak terhadap buku, maka itu diperlukan sebuah media komunikasi visual yang baik untuk menarik perhatian anak untuk membacanya. Dalam penelitian ini, penulis ingin mengilustrasikan cerita rakyat “asal usul Karampuang” dengan buku bergambar, dengan tujuan anak-anak senang melihat gambar dan membacanya sehingga mereka bisa mengenal budayanya sendiri, selain itu buku bergambar ini juga dapat membantu program pemerintah daerah dalam pengembangan seni dan budaya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Pergeseran budaya dari kebudayaan lokal menjadi kebudayaan luar yang lebih diminati oleh masyarakat Indonesia.
2. Sarana hiburan (game) lebih di minati anak-anak akibat perkembangan teknologi.
3. Cerita rakyat tentang asal usul Karampuang kurang di ketahui oleh anak-anak jaman sekarang.
4. Belum adanya buku bergambar tentang asal usul Karampuang.

C. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas bahwa perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang menyediakan sarana hiburan (game), serta lebih populernya prodak buku bergambar luar negeri yang lebih diminati oleh anak-anak dibandingkan dengan prodak lokal, maka rumusan masalahnya adalah bagaimanakah merancang buku bergambar cerita rakyat “asal usul Karampuang” sebagai media informasi yang di pahami dan di senangi oleh anak-anak?

D. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah di uraikan di atas bahwa perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang menyediakan sarana hiburan (game), serta lebih populernya prodak buku bergambar luar negeri yang lebih diminati oleh anak-anak dibandingkan dengan prodak lokal, maka batasan masalahnya yaitu :

1. Perancangan buku bergambar cerita rakyat ini hanya berfokus kepada asal usul Karampuang Kabupaten Sinjai.
2. Perancangan buku ini berisikan ilustrasi gambar dengan gaya kartun yang sederhana.
3. Perancangan buku bergambar ini di sertai teks atau keterangan-keterangan tersendiri supaya pembaca lebih jelas dalam menghubungkan isi tulisan dengan gambar yang di ilustrasikan.

E. Tujuan Perancangan

Dari rumusan masalah yang ada bahwa lebih populernya prodak buku bergambar luar negeri yang lebih di minati oleh anak-anak dibandingkan dengan prodak lokal maka tujuan penulis dalam perancangan ini adalah untuk membuat buku bergambar cerita rakyat Karampuang yang komunikatif dan tepat sasaran sehingga dapat disenangi oleh anak.

F. Manfaat Perancangan

Adapun yang menjadi manfaat dalam penelitian ini adalah:

1. Menjadi bahan refrensi bagi mahasiswa lain dalam bidang Desain Komunikasi Visual. Serta Mengembangkan ide dan kreativitas dalam menciptakan karya yang mudah dipahami.
2. Dapat memberikan sumbangan penulisan kepada Universitas Negeri Makassar desain perancangan buku bergambar cerita rakyat sehingga dapat dijadikan sebagai bahan acuan yang mampu menambah ilmu pengetahuan khususnya Desain Komunikasi Visual.
3. Memberikan tambahan wawasan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Sinjai tentang Desain Komunikasi Visual dan memberikan bahan bacaan untuk melengkapi perpustakaan daerah.
4. Pembuatan karya ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam membuat buku ilustrasi, Serta untuk mendokumentasikan cerita-cerita rakyat daerah sebagai upaya penyelamatan nilai-nilai budaya dari

kepunahan. Dan berusaha mengungkapkan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalam cerita rakyat daerah.

5. Terhusus kepada masyarakat di kabupaten Sinjai diharapkan dengan adanya buku bergambar cerita rakyat Karampuang dapat memberikan informasi terhadap orangtua anak agar memberikan buku bacaan tersebut sehingga anak lebih mengetahui budaya dan tidak kehilangan identitasnya.
6. Meningkatkan daya tarik masyarakat Sinjai maupun di luar Sinjai untuk berkunjung langsung melihat warisan budaya yang masih di jaga oleh komunitas adat Karampuang.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Desain yang Relevan

Untuk mengkaji masalah dalam perancangan maka penulis perlu membahas teori-teori perancangan yang relevan dengan variabel yang akan dirancang, guna mendapatkan wawasan yang lebih luas dan jelas tentang suatu variabel. Landasan perancangan karya ilmiah sering juga disebut dengan studi literatur atau tinjauan pustaka. Dalam hal ini karya tulis maupun karya desain yang baik harus berdasarkan riset. Dengan demikian maka akan diperoleh kesimpulan-kesimpulan atau pendapat para ahli yang kemudian dirumuskan pada pendapat baru. Untuk merancang sebuah buku bergambar yang disenangi anak-anak maka penulis perlu membahas penelitian dan teori-teori yang relevan. Dengan demikian penulis menemukan batasan dan penjelasan mengenai apa yang akan dirancang.

1. Buku

Buku adalah helai kertas berjilid yang berisikan tulisan untuk di baca atau helai kertas kosong untuk di tulisi (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2003: 172). Buku merupakan salah satu media komunikasi yang mempunyai peran sangat besar dalam hal pengetahuan dan informasi saat ini. Peranan buku sebagai sumber pengetahuan masih tidak dapat digantikan oleh media lain. Hal ini berdasarkan pada sifat buku yang dapat dibaca dimana saja dan kapan saja. Proses pembuatan buku juga memakan waktu lama, jauh lebih lama dari pada media lainnya. Selain itu buku

tidak bisa begitu saja digabungkan, diubah, ditambah dan dipisah-pisahkan semudah sistem elektronik. Meski demikian buku dikenal memang karena sifatnya yang relatif lebih bertahan dan lebih mudah dibawa.

2. Buku Bergambar

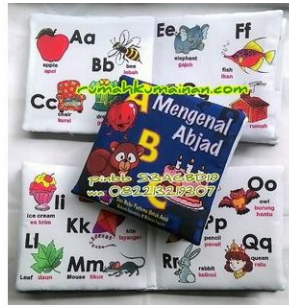
Buku bergambar adalah buku cerita yang disajikan dengan menggunakan teks dan ilustrasi gambar. Buku ini biasanya ditujukan pada anak-anak. Untuk anak usia SD kelas rendah, gambar berperan penting dalam proses belajar membaca dan menulis. Dengan buku bergambar yang baik, anak-anak akan terbantu dalam proses memahami dan memperkaya pengalaman dari cerita. Dengan demikian buku anak-anak sebaiknya diperkaya dengan gambar, baik gambar sebagai alat penceritaan maupun sebagai ilustrasi.

Pada prinsipnya tampilan atau perwujudan *picture books* berusaha menampilkan teks dan gambar yang mampu mempengaruhi anak-anak untuk terlibat, mengundang mereka untuk berpetualang di dalam gambarnya. Ada beberapa jenis buku bergambar yaitu sebagai berikut: (<http://Karpetbiru.multiply.com>, diakses 18 maret 2017).

a. Buku Abjad

Dalam buku alfabet, setiap buku alfabet dikaitkan dengan suatu ilustrasi objek yang diawali dengan huruf. Ilustrasi harus jelas berkaitan dengan huruf-huruf kunci dan gambar objek dan mudah teridentifikasi. Beberapa buku alfabet diorganisasi pada sekitar tema khusus, seperti peternakan dan transportasi. Buku

alfabert berfungsi untuk membantu anak, menstimulasi, dan membantu pengembangan kosakata.



Gambar 2.1. Buku Mengenal Abjad
(sumber: <http://rumahkumainan.com>.25 Maret, 2017)

b. Buku Mainan

Buku-buku mainan menggunakan cara penyajian isi yang tidak biasa. Buku mainan terdiri dari buku pipet tangan. Buku mainan ini mengarahkan anak-anak untuk lebih memahami teks, dapat mengeksplorasi konsep nomor, kata bersajak dan alur cerita. Buku mainan membantu anak-anak untuk mengembangkan keterampilan kognitif, meningkatkan kemampuan bahasa dan sosialnya serta mencintai buku.



Gambar 2.2. Buku Bermain
(sumber: <http://perlengkapanbayimurah.co/products/mainan-bayi/mainan-buku-musikal-winfun-tiny-tots-fun-book/.com>, Maret, 2017)

c. Buku Konsep

Buku konsep adalah buku yang menyajikan konsep dengan menggunakan satu atau lebih contoh untuk membantu pemahaman konsep yang sedang dikembangkan. Konsep-konsep yang ditekankan diajarkan melalui alur cerita atau dijelaskan melalui repetisi dan perbandingan. Melalui berbagai konsep seperti warna, bentuk, ukuran, dapat didemonstrasikan sendiri dengan konsep yang lainnya. Contohnya adalah buku bergambar bertekstur.



Gambar 2.3. Buku Mengenal Konsep
(sumber: <http://www.happyholylids.com/product/10/137/asah-kecerdasan-anak-mengenal-konsep-ukuran.com>, Maret, 2017)

d. Buku bergambar tanpa kata

Buku bergambar tanpa kata adalah buku untuk menyampaikan suatu cerita melalui ilustrasi saja. Buku bergambar tanpa kata menjadi berkembang dan populer pada masyarakat generasi muda. Ini terdapat di televisi, komik, dan bentuk visual lainnya dari komunikasi. Alur cerita disajikan dengan gambar yang diurutkan dan tindakan juga digambar dengan jelas. Buku bergambar tanpa kata terdiri dari berbagai bentuk, seperti buku berupa buku humor, buku serius, buku informasi atau

buku fiksi. Buku ini mempunyai beberapa keunggulan, misalnya untuk mengembangkan bahasa tulis dan lisan secara produktif yang mengikuti gambar. Keterampilan pemahaman juga dapat dikembangkan pada saat anak membaca cerita melalui ilustrasi. Anak-anak menganalisis maksud pengarang dengan mengidentifikasi ide pokok dan memahami ceritanya. Contohnya adalah buku bergambar karton.



Gambar 2.4. Buku Tanpa Kata
(sumber: [http://: antonrio.com](http://antonrio.com), Maret, 2017)

3. Buku Cerita Bergambar

Cerita bergambar merupakan sebuah karangan yang menceritakan pengalaman, penderitaan atau pengalaman seseorang, kejadian yang baik atau buruk dan yang sungguh-sungguh terjadi atau hanya rekaan belaka dengan disertai gambar, yang berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita untuk membantu untuk memahami sebuah cerita. Gambar ilustrasi pada buku memiliki peran yang sama pentingnya dengan tulisan, karena gambar dan tulisan dapat berkerja sama untuk menyajikan cerita yang mudah untuk di pahami dari pada harus berdiri masing-masing. Bentuk buku cerita bergambar memiliki

peran yang penting untuk menunjang kenyamanan pembaca. Pada umumnya, buku cerita bergambar berbentuk persegi atau persegi panjang, namun seiring dengan perkembangan zaman buku cerita bergambar dapat dibentuk sesuai dengan visual cerita pada gambar. Bentuk yang dipilih biasanya dibuat sesuai dengan kebutuhan dan efek yang diinginkan. Bentuk pada buku cerita bergambar dibagi menjadi beberapa bentuk, yaitu :(Effendy, 2013)

- a. Bentuk bujur sangkar atau persegi merupakan bentuk buku cerita yang paling sering ditemui karena buku cerita bergambar dengan bentuk persegi memberikan kesan yang solid dan ringkas dan ketika dibuka bentuk buku baru akan menjadi bentuk persegi panjang.
- b. Bentuk buku persegi panjang umumnya digunakan untuk menggambarkan pemandangan atau menggambarkan aksi pergerakan, misalnya gerakan hewan yang berlari ke kiri dan ke kanan.
- c. Bentuk buku cerita bergambar vertikal biasanya digunakan untuk menggambarkan cerita dengan objek yang tinggi dan lebih mengutamakan ekspresi emosi dari tokoh cerita.
- d. *Toybook* merupakan sebuah bentuk buku cerita yang membentuk suatu objek tertentu sesuai dengan tema cerita tertentu, seperti mobil, rumah dan lain-lain.

4. Jenis-jenis Buku Cerita Bergambar Untuk Anak

Dalam dunia buku cerita anak-anak terdapat beberapa genre yang perlu untuk diperhatikan, karena kesalahan pemilihan dapat memberikan dampak negatif

pada minat anak untuk membaca dan upaya penanaman budaya cinta buku secara umum berikut merupakan beberapa genre buku cerita anak menurut usia, jumlah kata serta kompleksitas cerita dan topik yang dikembangkan.

a. Baby Books

Berisi tentang pantun dan nyanyian sederhana (*lullables and nursery rhymes*), permainan dengan jari, atau sekedar ilustrasi cerita tanpa kata-kata sama sekali sepenuhnya mengandalkan ilustrasi serta kreatifitas orang tua dan anak untuk berimajinasi. Buku genre ini dibutuhkan untuk bayi dan batita (bawah tiga tahun). Panjang formatnya beragam disesuaikan dengan isi materi.

Akan tetapi buku-buku untuk batita biasanya berupa cerita sederhana berisi kurang dari 300 kata dan juga ceritanya terkait erat dengan keseharian anak, atau bermuatan edukatif tentang pengenalan warna, angka, bentuk, dan lain-lain.

Jumlah halaman sekitar 12 dan banyak yang berbentuk *board books* (buku yang kertasnya sangat tebal), *pop-up* (buku yang halamannya berbentuk tiga dimensi), *lift-the flaps* atau buku-buku khusus (buku yang dapat bersuara).

b. Early Picture Books

Sebuah buku untuk usia-usia akhir dibatas 4 hingga 8 tahun. Ceritanya sederhana dan berisi kurang dari 1.000 kata. Banyak buku genre ini yang dicetak ulang dalam format *board books* untuk melebarkan jangkauan pembacanya.

c. Picture Book

Dapat menjangkau kelas usia 4-10 tahun dalam bentuk buku setebal kurang lebih 32 halaman. Naskahnya bisa mencapai 1.200 kata, namun rata-rata 1.000 kata saja. Plotnya masih sederhana, dengan satu karakter utama yang seutuhnya menjadi pusat perhatian dan menjadi alat penyentuh emosi dan pola pikir anak. Ilustrasi memainkan peran yang sama besar dengan teks dalam penyampaian cerita.

d. Easy Readers

Juga dikenal sebagai *easy-to-read*, buku-buku genre ini biasanya untuk anak-anak yang baru mulai membaca sendiri (usia 6-8 tahun). Masih tetap ada ilustrasi berwarna pada setiap halamannya, tapi dengan format yang sedikit lebih dewasa ukuran trim per halaman bukunya lebih kecil dan ceritanya dibagi dalam bab-bab pendek. Tebal buku biasanya 32-64 halaman dan panjang teksnya beragam antara 200-11.500 kata atau paling banyak 2.000 kata. Cerita disampaikan dalam bentuk aksi dan percakapan interaktif, menggunakan kalimat-kalimat sederhana (satu gagasan perkalimat).

e. Transition Books

Kadang disebut juga *chapter books* tahap awal, untuk anak usia 6-9 tahun. Merupakan jembatan penghubung antara genre *easy reader* dan *chapter books*. Gaya penulisannya persis seperti *easy readers*, namun lebih panjang naskah biasanya sebanyak 30 halaman, dipecah menjadi 2-3 halaman per bab,

ukuran trim perhalamannya lebih kecil lagi, serta dilengkapi dengan ilustrasi hitam-putih di beberapa halaman.

f. Chapter books

Untuk usia 7-10 tahun. Terdiri dari naskah setebal 45-60 halaman yang dibagi dalam tiga hingga empat halaman per bab. Kisahnya lebih padat dibanding genre *transition books*, walaupun tetap memakai banyak ramuan aksi petualangan. Kalimat-kalimatnya mulai sedikit kompleks, tapi paragraf yang dipakai pendek rata-rata 2-4 kalimat. Tipikal dari genre ini adalah cerita di akhir setiap bab dibuat menggantung di tengah-tengah sebuah kejadian agar pembaca penasaran dan terstimulasi untuk terus membuka bab-bab selanjutnya.

g. Middle Grade

Untuk usia 8-12 tahun, merupakan usia emas anak dalam membaca. Naskahnya lebih panjang 100-150 halaman, ceritanya mulai kompleks bagian-bagian sub plot menampilkan banyak karakter yang berperan penting dalam jalanan cerita, dan tema-temanya cukup moderen. Anak-anak di usia ini mulai tertarik dan mengidolakan karakter dalam cerita. Kelompok fiksinya beragam mulai dari fiksi kontemporer, sejarah hingga *science-fiction* atau petualangan fantasi. Sementara kelompok yang masuk nonfiksi antara lain biografi, iptek dan topik-topik multi budaya.

h. Young Adult

Naskahnya antara 130-200 halaman, genre ini untuk anak usia 12 tahun ke atas. Plot ceritanya bisa sangat rumit dengan banyak karakter utama, meskipun tetap ada satu karakter yang difokuskan. Tema-tema yang diangkat seringkali relevan dengan kehidupan remaja saat ini. Kategori *new age* (usia 10-14 tahun) perlu diperhatikan, terutama untuk buku-buku kelompok nonfiksi remaja. Buku-buku di kelompok ini sedikit lebih pendek dibanding untuk kelompok usia 12 tahun ke atas, serta topiknya fiksi dan nonfiksi lebih cocok untuk anak-anak yang telah melewati buku genre *middle grade*, tetapi belum siap membaca buku-buku fiksi atau belum mempelajari subjek nonfiksi yang materinya ditujukan untuk pembaca di sekolah menengah. Dalam hubungannya dengan teori *multiple intelligence*, buku cerita berperan besar dalam proses pengajaran untuk anak-anak yang unggul dalam kecerdasan spasial. Melalui pendekatan terhadap materi belajar dengan cara melihat gambar dan visualisasi seorang anak dengan kecerdasan spasial dapat lebih terbantu.

5. Fungsi dan Peranan Buku Cerita Bergambar

Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Margaretta Nia Winata mahasiswi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra Surabaya dengan karya skripsinya yang berjudul “perancangan buku cerita bergambar adaptasi legenda lutung kasarung” ia memaparkan fungsi dan peranan buku bergambar. Buku memiliki fungsi umum sebagai objek untuk dibaca, dan menyampaikan informasi atau pesan. Buku cerita bergambar memiliki fungsi utama

yang sama dengan buku biasa namun buku cerita bergambar dilengkapi dengan gambar yang mempermudah menyampaikan pesan. Disamping itu ada beberapa fungsi utama buku bergambar:

- a. Memberikan masukan bahasa kepada anak-anak.
- b. Memberikan masukan visual bagi anak-anak.
- c. Menstimulasi kemampuan visual dan verbal anak.
- d. Membantu perkembangan emosi anak
- e. Untuk mengapresiasi keindahan
- f. Menstimulasi imajinasi

Dalam cerita terdapat ide, tujuan, imajinasi, bahasa dan gaya bahasa dimana unsur-unsur tersebut berpengaruh dalam pembentukan pribadi anak. Cerita dapat membantu anak memahami dunianya dan kemudian membicarakannya dengan pihak lain. Cerita dapat memotivasi, memperkaya perbendaharaan kata dan mudah diperoleh. Dengan demikian membaca cerita dapat diharapkan dapat meningkatkan potensi mengapresiasi karya sastra.

6. Buku Media Populer di Masa Kanak-Kanak

Media-media yang menyediakan bahan bacaan bagi anak di zaman modern ini adalah buku, surat kabar, majalah, dan internet. Dari keempat media tersebut, bukulah yang masih populer dari zaman dahulu dan surat kabar yang paling tidak populer dikarenakan doktrin bahwa surat kabar untuk orang dewasa. Anak-anak menggemari buku yang bergambar dan berwarna cerah sehingga menarik untuk dipandang buku bergambar yang cenderung digemari anak-anak adalah buku yang

teksnya minimum dengan huruf besar yang mudah dilihat dan dibaca. Meskipun anak-anak bertambah usia mereka tetap menggemari buku yang visualnya bagus dengan teks yang minimum atau teks yang besar (Margaretta, 2014).

7. Pentingnya Buku Cerita Bergambar

Bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menyampaikan suatu pesan, informasi atau sebuah dongeng yang bisa dilakukan secara lisan atau tertulis. Cara penuturan cerita tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan alat peraga atau tanpa alat peraga. Buku bergambar termasuk alat komunikasi visual yang memenuhi syarat didaktis, gambar secara langsung berbicara kepada peserta didik atau target audiens secara visual, singkat, dan jelas. buku cerita bergambar sebagai media grafis yang dipergunakan dalam proses pembelajaran memiliki penegertian praktis yaitu dapat mengkomunikasikan fakta-fakta gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar. Buku cerita bergambar juga diartikan sebagai buku yang di dalamnya terdapat gambar dan kata-kata, dimana gambar dan kata-kata tersebut tidak berdiri sendiri-sendiri, melainkan saling bergantung agar menjadi sebuah kesatuan cerita (Margaretta, 2014:8). Buku yang dilengkapi dengan gambar memudahkan pembaca untuk memahami cerita dan membuat pembaca lebih tidak bosan akibat banyaknya teks. Dalam buku anak-anak, gambar berperan memperjelas dan mengenalkan hal-hal yang disebutkan dalam cerita visual baik objek ataupun hal lain berupa suasana, ekspresi dan tempat.

8. Tahapan Proses Perancangan Buku Cerita

Membuat atau menciptakan desain, baik berupa gambar rencana maupun dalam wujud desain jadi (barang jadi), pada dasarnya melalui beberapa tahapan kerja yang sistematis.

Adapun tahapan kegiatan dalam proses penciptaan desain buku cerita yang akan dibuat dapat digambarkan sebagai berikut:

1) Mencari dan Menemukan Ide

Tahap ini merupakan riset awal dan refleksi yang dilakukan untuk merumuskan ide atau gagasan yang menjadi acuan untuk bekerja lebih lanjut.

2) Membuat atau Merumuskan Tema

Ide atau gagasan awal biasanya masih terlalu besar, maka perlu dikerucutkan atau difokuskan pada salah satu tema yang lebih spesifik. Proses ini akan menajamkan eksplorasi terhadap subyek yang akan di angkat dalam cerita.

3) Menulis Sinopsis

Sinopsis adalah adalah ringkasan cerita dari isi yang di kisahkan dalam buku itu sendiri.

4) Menuliskan *Story Line*

Story line merupakan garis besar adegan yang ditampilkan dalam cerita ditiap halaman buku. Dalam pengembangannya, *story line* selanjutnya dijadikan sebagai acuan untuk pembuatan *story board*.

5) Perancangan Karakter atau Tokoh-tokoh Dalam Cerita

Membuat proses perancang tokoh-tokoh yang diciptakan dengan karakter khas baik watak, sifat maupun ciri-ciri yang dimiliki masing-masing berdasarkan peranan yang dimilikinya dalam cerita.

6) Pembuatan *Story Board*

Penggambaran sketsa awal tentang cerita, alur dan perwajahan tiap adegan dalam buku berdasar pada *story line* yang telah dibuat sebelumnya.

7) Pemilihan Warna

Pemilihan warna berdasarkan karakter dan suasana dalam cerita yang akan dibuat, seperti warna hijau untuk pepohonan, warna coklat untuk batang, dan warna-warna dasar untuk tokoh yang ada dalam cerita.

8) Layout

Pengerjaan penyusunan gambar berupa tokoh dalam cerita maupun unsur-unsur pendukung lainnya sehingga akan terbentuk gambar yang diinginkan.

9) Proses Cetak

Proses cetak / *print-out* merupakan proses pencetakan buku bergambar yang telah di desain.

10) Penjilidan

Merupakan bagian akhir dari proses perancangan buku, yaitu menyusun urutan halaman buku serta menjilidnya dengan *hard cover*.

9. Tips dan Langkah-langkah Membuat Buku Cerita Bergambar

Cerita bergambar merupakan perpaduan antara gambar dan teks yang berbaaur menjadi satu kesatuan yang mengandung keindahan dan cerita yang bermakna. Berikut adalah langkah-langkah dan tips membuat cerita bergambar:

- a. Rancang artinya adalah membuat sketsa ide di atas lembaran-lembaran kertas berukuran kecil, berupa *story board* yang menggambarkan tata letak gambar dan teks sebelum dibuat sketsa dalam ukuran buku jadi.
- b. Komunikasi artinya tujuan dari gambar adalah memperjelas dan menambah bunyi teks, jelaskan apa yang ingin anda sampaikan dengan gambar, serta hindari penambahan ornamen dan adegan yang berlebihan dan tidak terdapat dalam teks.
- c. Komposisi artinya variasi gambar dalam halaman, serta perhatikan *point of interest* dalam gambar yaitu posisi dimana arah pandangan pembaca akan tertuju.
- d. Karakter dapat berupa manusia maupun hewan.
- e. Konsisten artinya karakter tokoh beserta pemandangan sekitarnya tetap konsisten. Kemiripan karakter harus tetap terjaga meski dalam berbagai pose.
- f. Detail yaitu gambar yang memperkaya ilustrasi namun jika terlalu banyak juga akan mengganggu, gunakan gambar detail dengan bijak dan tetap fokus pada adegan dan karakter di dalamnya.

- g. *Style* yaitu gaya ilustrasi dan media yang digunakan adalah pilihan, yang penting untuk diingat bahwa tujuan utama buku bergambar yang akan dibuat adalah mengomunikasikan cerita dan mencuri perhatian target audiens.

10. Cerita Rakyat

a. Definisi cerita rakyat

Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau yang menjadi ciri khas setiap bangsa yang memiliki kultur budaya yang beranekaragam mencakup kekayaan budaya dan kekayaan yang dimiliki masing-masing bangsa. Pada umumnya cerita rakyat mengisahkan tentang suatu kejadian disuatu tempat atau asal muasal suatu tempat. Tokoh-tokoh yang muncul dalam cerita rakyat umumnya diwujudkan dalam bentuk binatang manusia maupun dewa.

Cerita rakyat menjadi bagian dari kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki setiap bangsa. Jika digali dengan sungguh-sungguh, negeri kita sebenarnya berlimpah ruah cerita rakyat yang menarik. Bahkan sudah banyak yang menulis ulang dengan versi mereka masing-masing.

Cerita rakyat juga merupakan suatu unsur kebudayaan nasional yang masih hidup dan berkembang disuatu daerah. Peranan cerita rakyat dalam masyarakat tidak perlu diasingkan lagi mengingat pentingnya nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya peranannya anatara lain sebagai penunjang perkembangan bahasa daerah, penunjang perkembangan bahasa, dan sastra Indonesia, pengungkap alam pikiran beserta sikap, dan nilai-nilai kebudayaan masyarakat pendukungnya.

Cerita rakyat dapat diartikan sebagai ekspresi budaya suatu masyarakat melalui bahasa tutur yang berhubungan langsung dengan berbagai aspek budaya susunan nilai sosial masyarakat tersebut. Dahulu, cerita rakyat diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya secara lisan.

Dongeng rakyat atau legenda dapat dijadikan sebagai wadah untuk menyatakan harapan mereka mengenai kehidupan. Dongeng rakyat atau legenda mencerminkan ritual, kebiasaan, adat istiadat serta tradisi dari masyarakat. Hubungan kekeluargaan, keyakinan dan ritual suku dicerminkan dalam karakter pada dongeng rakyat atau legenda pada zaman itu. Dongeng rakyat atau legenda diwariskan secara lisan dari generasi ke generasi. Bercerita dan mendongeng adalah kegiatan yang bermanfaat untuk tumbuh kembang otak anak.

b. Ciri-ciri Cerita Rakyat

Disampaikan turun temurun, tidak diketahui siapa yang pertama kali membuatnya, kaya akan nilai-nilai luhur, bersifat tradisional, memiliki banyak versi dan variasi, mempunyai bentuk-bentuk klise dalam susunan atau cara pengungkapkannya, bersifat anonim artinya nama pengarang tidak ada, berkembang dari mulut ke mulut, dan cerita rakyat sering disampaikan secara lisan (Danandjaya, 2007: 3).

c. Macam-macam Cerita Rakyat

Berikut adalah macam macam cerita rakyat:

1. Fabel atau cerita binatang yaitu sebuah cerita rakyat yang tokoh pelakunya berupa binatang, dan binatang tersebut bisa berperilaku seperti manusia. Misalnya kancil yang cerdik dan serigala yang licik.
2. Legenda yaitu sebuah cerita yang berisi tentang asal-usul terjadinya suatu tempat, misalnya asal danau Toba.
3. Mite adalah sebuah cerita yang berisi dewa dewi atau cerita sifatnya sakral dan penuh mistis misalnya kisah Nyi Roro Kidul.
4. Sage yaitu sebuah cerita yang isinya mengandung unsur sebuah sejarah, misalnya Rarajongrang.
5. Epos yaitu sebuah cerita kepahlawanan, misalnya Ramayana dan Mahabarata.
6. Cerita jenaka yaitu sebuah cerita yang menceritakan sebuah kebodohan atau sesuatu yang lucu, misalnya cerita Si Kabayan.

d. Beberapa Contoh Cerita Rakyat

Indonesia yang kaya akan cerita rakyat di setiap daerah dari sabang sampai merauke sudah tak asing lagi di telinga kita, beberapa cerita rakyat yang ada di Indonesia sudah dikemas dalam bentuk buku bergambar yang menarik perhatian anak-anak. Beberapa contoh cerita rakyat sebagai berikut

a. Asal Mula Nama Kota Balikpapan

Cerita rakyat ini berasal dari Kalimantan Timur dengan judul asal mula nama Kota Balikpapan, buku cerita rakyat ini dirancang oleh Thio Dhamma Kusuma, seorang mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Universitas Kristen Petra Surabaya. Dalam perancangannya iya menggunakan gaya visual manga untuk mengkomunikasikan ilustrasi cerita yang dikombinasikan dengan unsur-unsur daerah Indonesia yang menarik, dengan menonjolkan karakter utama dalam cerita agar anak-anak mampu mengingatnya. Dalam perancangan buku ini iya berharap agar buku cerita rakyat ini dapat mendidik anak-anak melalui pesan moral yang terkandung dalam isi cerita. Adapun kekurangan dari buku cerita rakyat ini adalah penampilan ilustrasi ceritanya menggunakan gaya manga dengan karakter tokoh dewasa yang tidak cocok dengan karakter anak-anak, selain itu penampilan layout yang masih sangat sederhana disertai dengan teks yang panjang membuat anak-anak bosan untuk membacanya.



Gambar 2.5. Buku Cerita Asal Mula Kota Balikpapan
(foto: Sri Wulandari, Mei 2017, Samsung Galaxy)

b. Adaptasi Legenda Lutung Kasarung

Lutung Kasarung adalah sebuah cerita yang sangat terkenal di kalangan masyarakat Sunda, Jawa Barat Indonesia. Cerita ini mengisahkan perjalanan Sanghyang Gurumida dari kahyangan ke bumi dalam wujud seekor lutung, yaitu

kera hitam berekor panjang. Ketika sampai di bumi iya tersesat di tengah lautan, itulah sebabnya iya dipanggil Lutung Kasarung yaitu kera yang tersesat. Di hutan iya bertemu dengan seorang putri bernama Purbasari, meskipun berwujud seorang Lutung namun iya berhasil menikahi Putri Purbasari.

Buku cerita rakyat ini dirancang oleh Margareta Nia Winata seorang mahasiswi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra Surabaya. Buku ini berisikan adaptasi cerita Lutung Kasarung yang latarnya telah diubah menjadi lebih moderen, dengan tampilan gaya *pop-up* serta menggunakan dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Penggambaran gaya visualnya menggunakan gaya manga. Adapun kekurangan dari buku ini adalah penggunaan dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris dimana target audiensnya adalah anak-anak usia 8-12 tahun yang belum fasih dalam bahasa Inggris, selain itu buku yang ditampilkan dalam bentuk *pop-up* sangat besar kemungkinan akan cepat rusak tanpa panduan dan arahan dari orang tua.



Gambar 2.6. Buku Cerita Legenda Lutung kasarung
(foto: Sri Wulandari, Mei 2017, Samsung Galaxy)

c. Asal Usul Nama Pamboang

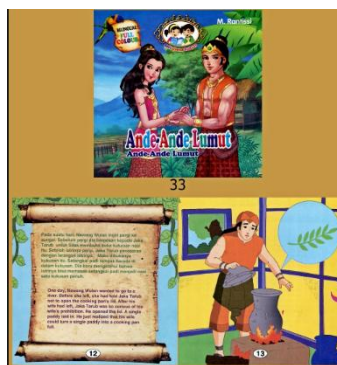
Cerita rakyat ini berasal dari Sulawesi Barat. Tiga orang pemuda dari Kampung Benua, berniat memperluas permukiman dan ladang penduduk, termasuk membangun pelabuhan agar masyarakat lebih makmur. Mereka diberi gelar I Lauase, I Lauwella, dan I Labuqang. Gelar tersebut didapat sesuai dengan bidang yang mereka kerjakan dalam mewujudkan keinginan mereka itu. I Lauase bertugas membuka hutan menjadi ladang dengan menggunakan wase, yaitu sejenis kapak. I Lauwella bertugas membabat dan membersihkan wella atau rumput laut di pantai untuk dijadikan tempat perdagangan. Sementara itu, I Labuqang bertugas meratakan tanah di pantai yang berlubang-lubang, karena ulah buqang atau kepiting. Gaya visual yang di gunakan dalam cerita ini adalah gaya kartun dengan penggunaan warna-warna cerah, namun gaya layout dalam buku ini digambarkan dalam bentuk buku komik yaitu ilustrasi yang disertai dengan balon-balon tulisan. Kelemahan dari buku ini adalah penggambaran visual objek dalam cerita yang menampilkan tokoh utamnaya dengan karakter yang mirip, sehingga susah untuk membedakan antara tokoh yang satu dengan yang lainnya.



Gambar 2.7. Buku Cerita Asal Usul Nama Pamboan
(foto: Sri Wulandari, Mei 2017, Samsung Galaxy)

d. Cerita Rakyat Ande-Ande Lumut

Ande-Ande Lumut merupakan cerita rakyat yang berasal dari Jawa. Dalam ceritanya dikisahkan Ande-Ande Lumut adalah nama samaran seorang pangeran yang bernama asli Panji Asmarabangun dari kerajaan Jenggala. Menurut cerita, Panji Asmarabangun melakukan penyamaran karena ingin mencari istrinya yang telah pergi meninggalkan istana.



Gambar 2.8. Ilustrasi cerita Ande-Ande Lumut
(sumber: <http://www.priceza.co.id>, Maret, 2017)

e. Kisah Ajisaka dan Asal Mula Aksara Jawa

Merupakan salah satu peninggalan budaya yang tak ternilai harganya. Bentuk aksara dan seni pembuatannyapun menjadi suatu peninggalan yang patut untuk dilestarikan. Pada zaman dahulu kala, di Desa Medang Kawit, Desa Majethi, Jawa Tengah. Hidup seorang kesatria bernama Ajisaka. Dia seorang tampan dan memiliki ilmu yang sangat sakti. Ajisaka memiliki dua orang punggawa bernama Dora dan Sembada. Mereka berdua setia menemani Ajisaka. Suatu hari, Ajisaka ingin pergi berkelana, bertualang meninggalkan Pulau Majethi. Kemudian Ajisakapun pergi bersama dengan Dora.

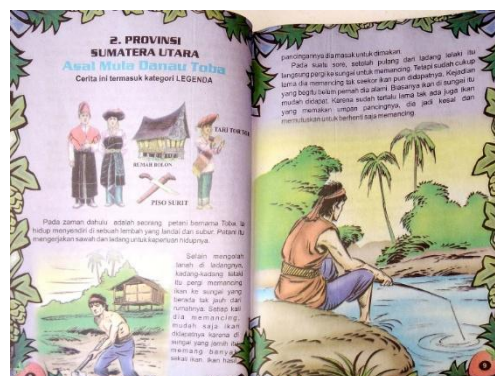
Sedangkan Sembada tetap tinggal di Pulau Majethi. Sebelum pergi Ajisaka berpesan kepada Sembada untuk menjaga keris pusaka Ajisaka dan membawanya ke Pegunungan Kendeng.



Gambar 3.9. Ilustrasi cerita Ajisaka dan Asal Mula Aksara Jawa (sumber: internet, Maret, 2017)

f. Kisah Asal Mula Danau Toba

Cerita ini berasal dari Sumatra Utara dikisahkan hiduplah seorang pemuda pengembara, ia mengembara ke berbagai negeri. Pada suatu hari, sampailah ia disuatu tempat yang alamnya sangat indah dan subur. Di sekitar tempat itu terdapat sebuah sungai yang jernih airnya. Pemuda itu tertarik untuk menetap di tempat itu. Dan akhirnya iapun membangun sebuah rumah sederhana tidak jauh dari sungai.



Gambar 3.10. Ilustrasi Cerita asal Mula Danau Toba (sumber: internet, Maret, 2017)

B. Kajian Teori

1. Karampuang

a. Lokasi

Komunitas adat Karampuang terletak di Dusun Karampuang Desa Tompobulu Kecamatan Bulupoddo Kabupaten Sinjai. Daerah ini sebenarnya bertetangga dengan Desa Bana Kecamatan Bontocani Kabupaten Bone. Kabupaten Sinjai adalah salah satu 23 Kabupaten dalam Provinsi Sulawesi Selatan yang terletak di pantai Timur bagian selatan jazirah Sulawesi Selatan. Jaraknya sekitar 223 km dari Kota Makassar. Kabupaten sinjai memiliki luas 819,96 km, terdiri dari delapan kecamatan definitif dengan jumlah desa sebanyak 63 buah, 13 kelurahan definitif, 6 buah desa/kelurahan persiapan dan 323 buah dusun/lingkungan. Melihat kondisi alamnya dapat dikatakan bahwa daerah ini memiliki tiga dimensi karena meliputi alam pegunungan, alam pantai, dan pulau-pulau. Letak wilayah antara 5° 19.50 sampai 5° 36.47 Lintang Selatan dan antara 119°48.30 sampai 120°10'00", Bujur Timur (Badan Pusat Statistik Kabupaten Sinjai, 2013).

Dusun Karampuang terletak di wilayah -5° 6' 9.26" LS, +120° 6' 2.75" BT. khusus kondisi geografis Karampuang terletak di atas pegunungan dengan ketinggian sekitar 618 meter di atas permukaan laut dengan curah hujan 75 mm dan suhu udara rata-rata 23° C. Jarak dari pusat kota Sinjai sekitar 35 Km, untuk mencapai kampung ini dapat menggunakan roda dua dan empat melalui jalan beraspal yang sempit di lereng-lereng gunung dengan tikungan yang tajam. Kondisi geografis ini memungkinkan masyarakat lebih banyak mencari penghidupan di sektor perkebunan.



Gambar 2.11. Akses Jalan Menuju Rumah Adat
(foto: Sri Wulandari, Mei 2017, Samsung Galaxy)

b. Sejarah Karampuang

Terbentuknya dusun karampuang tidak terlepas dari kehadiran sosok tidak dikenal di puncak sebuah bukit yang dikenal dengan Batu Lappa dan sangat dikeramatkan hingga kini yang dalam khasanah sejarah dan budaya Sulawesi Selatan dikenal dengan *To Manurung*. *To* artinya orang sedang *Manurung* artinya yang turun atau tiba-tiba muncul dan tak diketahui asal-usulnya. *To Manurung* sebagai sosok yang tidak dikenal tersebut membangkitkan kekaguman tersendiri dari seluruh warga yang datang menyaksikan sosok tak dikenal tersebut. Begitu kharismanya pada saat warga berbondong-bondong ke tempat kehadiran *To Manurung* tersebut, bulu kuduk warga merinding dan secara spontan merasakan *karampulue* yang artinya berdiri bulu roma. Kata *karampulue* akhirnya dijadikan menjadi nama Karampuang.

Seiring dengan perjalanan waktu, kata *karampulue* menjadi Karampuang karena tempat tersebut sering digunakan sebagai tempat persinggahan raja-raja atau bangsawan Bone atau sering di panggil Puang serta bangsawan Gowa yang sering disapa dengan Karaeng. Perpaduan dua nama Puang dan Karaeng akhirnya

karampulue menjadi Karampuang. *To Manurung* pertama ini akhirnya di daulat untuk menjadi pemimpin masyarakat Karampuang dan mencetak beberapa sawah yang menjadi mata pencaharian utama masyarakat setempat hingga kini. Masa pemerintahan *To Manurung* ini sangat singkat karena tiba-tiba saja lenyap ditempat pertama kali dia dilihat oleh masyarakat dengan meninggalkan pesan yang sangat mendalam “*eloka tuo tea mate, eloka madeceng tea maja* yang artinya saya ingin hidup dan tak mau mati, saya ingin kebaikan dan menghindari kejelekan” pesan ini diterjemahkan oleh warga bahwa dia ingin bahwa apa yang telah ia lakukan tetap dilestarikan dan kelak menjadi modal utama masyarakat (Muhannis, 2013: 80-82).

c. Sosial Budaya

Sebagai masyarakat adat yang tetap lestari hingga kini, kehidupan sosial dan budaya Karampuang diatur berdasarkan hukum adat yang diturunkan turun-temurun melalui pesan tertulis yang disebut *Lontara*. Kehidupan sosial di Karampuang, menurut beberapa penulis atau peneliti sebelumnya mengatakan masih sangat tertutup, hal ini juga yang menjadi tantangan bagi penulis untuk mendapatkan informasi yang lebih rinci tentang Karampuang.

Masyarakat ataupun komunitas adat Karampuang dalam melengkapi peran adat tentunya dibutuhkan perangkat-perangkat adat yang bertugas untuk mempertahankan tradisi leluhur. Dalam menjalankan tugas yang telah digariskan oleh adat, perangkat adat yang dimaksud adalah sosok yang ditokohkan dan dipercaya untuk menjalankan tradisi leluhur. Untuk tugas ini masyarakat karampuang menyerahkan sepenuhnya kepada Tomatoa, Gella, Sandro, dan Guru.

Keempatnya disebut “*Eppa alliri tettepona hanuae*” yang digambarkan dengan ungkapan dalam lontarak “*Api tetteng Arung, tana tudang Ade, anging rekko Sanro, wae suju Guru*” (empat unsur kehidupan yakni api, tanah, udara, dan air) keempat tokoh tersebut diikat dalam sebuah sumpah untuk menjalankan tugas dengan jujur dan sebaik-baiknya.

Dengan demikian untuk menunjang kelangsungan hidup dan kesejahteraan perangkat adat di atas maka mereka berhak mengelolah *galung arajang* yang juga biasa disebut sebagai *galung hara-hara* dan dikerjakan secara gotong royong. Kepatuhan masyarakat demi kesejahteraan perangkat adatnya tergambar pada saat pengolahan dan penanaman pada *galung arajang* dimana masyarakat tidak bersedia menanam sawahnya sebelum *galung arajang* ditanami oleh masyarakat demikian pula pada saat panen.

Dalam menjalankan tugas sebagai pemangku adat mereka tidak boleh diganti begitu saja. Jabatan mereka berlaku seumur hidup. Kecuali melakukan pelanggaran yang berat terhadap kemuliaan adat sebagai jabatan adat, maka jabatannya tidak mutlak diwariskan kepada anaknya melainkan boleh pada saudara-saudaranya, pamannya serta kerabatnya. Jabatan Tomatoa, Gella dan Guru harus dijabat oleh pria sedangkan Sanro harus dijabat oleh wanita. Komunitas adat Karampuang memiliki beberapa upacara adat yang terbagi dalam empat kategori besar dengan masing-masing memiliki penanggung jawab. Dalam pesan leluhurnya ada ungkapan yang mengatakan “*Mappogau hanua Arungge, mabbissa lompu Gellae, makkaharua Sanroe, mattula balai Gurue*”

Seorang pemimpin dalam tradisi masyarakat adat Karampuang adalah panutan dari seluruh warganya yang disebut *ana'*. Untuk itu dalam tradisi adat Karampuang pemimpin yang dipilih mempunyai kriteria khusus. Kriteria itu adalah (Muhannis, 2013:48) :

- 1) *Mabbali panggara* (telah menikah)
- 2) *Maumuru* (cukup umur, sekitar 35 tahun)
- 3) *Paisseng ri ade* (paham dengan adat)
- 4) *Nacoe tau* (berwibawa)
- 5) *Temmakara-kara* (tidak sedang berperkara)
- 6) *Mappalece* (membujuk)

Berikut adalah struktur lembaga adat karampuang yang dibagi menjadi empat tokoh adat dengan untuk menjadi pengganti d yang berbeda-beda (Marson Maizi, 2013: 23).

a) *Tomatoa*

Arung *to matoa* menempati urutan pertama dalam struktur adat Karampuang. Arung adalah menjalankan fungsinya sebagai *to Matoa* didampingi oleh seorang *Ana Malolo*, yakni sebagai *pabbicara* dan juga merupakan putra mahkota atau *pattoa*. Kedudukan sebagai *pattoa* bukanlah mutlak untuk menjadi pengganti dari Arung, tetapi hanya sebagai juru bicara dari Arung.

b) Gella atau Perdana Menteri

Jabatan kedua di duduki oleh Gella. Dalam menjalankan jabatan ini, selain sebagai pelaksana adat masih ada dua jabatan penting yang merupakan

bagian tugas yakni sebagai *Makkuasa ri tana rakko* dan *laritana*. Sebagai *makkuasa ri tana rakko*, Gella bertugas untuk menyelesaikan persoalan rumah tangga, perselisihan, gotong royong. Sedangkan sebagai *lari tana*, Gella harus mengadili perkara yang berhubungan dengan tanah, seperti sengketa tanah pemukiman atau tanah milik warga. Dalam mengadili perkara Gella tidak berhak untuk memutuskan siapa pemenang atau kalah dalam perkara. Semua itu adalah wewenang penuh dari To Matoa. Namun demikian, Gella dalam menjalankan fungsinya sebagai jaksa, maka dia selalu berupaya untuk tidak sampai perkara ini diputuskan oleh To Matoa. Olehnya itu Gella hanya berupaya untuk mendamaikan. Adapun Gella yang pernah menjalankan jabatan ialah Salaka, Takkuru, To Baco, To Lebu, Tenreng, Nyoma, Sanro. Pada saat ini yang menjabat ialah Puang Manga.

c) Sanro

Jabatan yang paling penting dalam hal yang sifatnya ritual ditangani oleh Sanro, dimana diyakini sangat berperan memiliki kemampuan berhubungan dengan arwah leluhur bagi masyarakat setempat, Sanro diyakini sebagai figur yang dapat menghubungkan seluruh pendukung budaya Karampuang dengan leluhurnya. Dengan segala kemampuannya, Sanro juga diyakini mampu mengetahui keberhasilan dan kegagalan panen berikutnya. Secara garis besar tugasnya disebut dengan *makkaharu*, yakni sebagai pemimpin upacara adat seperti *mabbissa loppo*, *pappole hajja*, *mappalessa ase*, *mappatinro bine*, *mappogau hanua* dan *ballisumange*. Sanro sebagai pemimpin ritual selalu

dijabat oleh wanita yang saat ini dijabat oleh Puang Jenne, sebelumnya dijabat oleh puang Ceba, Itimo, Sani dan Lumu.

d) Guru

Dalam kehidupan bermasyarakat, hadirnya sebuah bencana tidak dapat dielakkan. Untuk itu maka diperlukan peranan Guru yang dalam tugas adatnya disebut *mattola bala*. Guru adalah tokoh yang bertugas untuk menjauhkan Karampuang dari bencana melalui doanya yang diakui makbul. Selain *mattola bala*, Guru juga bertugas untuk memimpin upacara keagamaan seperti maulid dan lebaran. Jabatan Guru mula-mula dijabat oleh Battara Guru, Puang Urekeng, Hajji Tadang, Cimbo, Karang, Puang Mading, Puang Ruma dan Puang Kacong.

Selain empat jabatan diatas, pada dasarnya terdapat beberapa jabatan lain yang tak kalah pentingnya yaitu, *ana malolo Arung* dan *ana malolo Gella* yang bertugas membantu Tomatoa dan Gella dalam menyampaikan keinginan-keinginan Tomatoa dan Gella kepada masyarakat luas dan juga berfungsi sebagai hakim dalam memutuskan sebuah perkara dalam masyarakat adat. Jabatan-jabatan lain, terutama pada saat pelaksanaan upacara *mappigau sihanua*, upacara ini merupakan pesta adat terbesar di Kabupaten Sinjai.

d. Upacara Adat Mappogau Sihanua

Upacara adat *mappogau hanua* (pesta kampung) adalah merupakan suatu upacara adat terbesar yang dilaksanakan setiap tahun oleh masyarakat pendukung kebudayaan di Karampuang. Upacara tersebut berlangsung sangat meriah, diikuti

oleh ribuan orang dan dipusatkan dalam kawasan adat. Upacara tersebut berlangsung dalam beberapa tahapan. Dalam proses adat *mappogau hanua* yang berdimensi sangat luas dan memiliki makna yang bermacam-macam pula, maka pelaksanaannya juga melibatkan jabatan-jabatan lain dalam pelaksanaannya. Arung atau Tomatoa hanya memimpin ritual tertinggi yakni di dalam *emba* (Marson Maizi, 2013:24).

Adapun urutan-urutan pelaksanaan upacara adat *mappogau hanua* adalah sebagai berikut:

2. *Mabbahang* adalah musyawarah adat yang melibatkan seluruh komponen masyarakat. Inti acara ini adalah *mattanra esse* yakni menemukan hari pelaksanaan upacara adat. Dalam penentuan hari, hanya ada dua hari yang dianggap baik yakni hari senin dan kamis sesuai dengan perhitungan adat mereka.
3. *Mappatoa* adalah sebuah ritual permohonan izin atau restu untuk melaksanakan upacara adat yang tergolong akrab ini.
4. *Mabbaja-baja* adalah kewaiban seluruh warga untuk membersihkan pekarangan rumah, membersihkan sekolah, pasar, jalanan, sumur, dan yang paling penting adalah lokasi upacara.
5. *Menre' ri bulu* adalah ritual yang dilaksanakan di atas gunung dengan diawali prosesi yang rumit. Malam hari menjelang pelaksanaan sudah dinyatakan siap termasuk makanan yang akan disantap oleh para tamu yang datang.
6. *Mabbali sumange'* ritual ini bisa juga disebut dengan *massulo beppa* adalah suatu acara dimana masyarakat setempat menyiapkan kue tradisional yang

dibuat khusus, serta menyiapkan daun-daunan untuk pembuatan obat tradisional kepada seluruh warga pendukung kebudayaan tersebut.

7. *Malling* yaitu tahapan terakhir dari upacara adat ini disebut dengan *malling* atau berpantang yang dimulai tiap hari setelah acara bali sumange.



Gambar 2.12. Ritual Adat *Mappogau Hanua*
(sumber: <http://1.bp.blogspot.com/karampuangok.jpg>, Mei 2107)



Gambar 2.13. Ritual Adat *Mappogau Hanua*
(Sumber: <http://img.antaranews.com>, Mei 2017)

Pesta adat *mappogau hanua* secara garis besar adalah untuk mengenang leluhur mereka, sebagai bagian dari kehidupan kepetaniannya. Persembahannya yang dilakukan oleh mereka adalah suatu upaya mendekatkan diri mereka kedalam

sukma leluhurnya yang memberikan suatu tanah yang subur, yang menuntun mereka dalam kehidupannya, adapun nilai-nilai yang terkandung dalam upacara *mappogau hanua* adalah sebagai berikut (Muhannis, 2013: 68)

1) Nilai solidaritas/persatuan

Sebagai suatu pesta yang sangat meriah dan membutuhkan waktu lama, tentunya memerlukan tenaga dan biaya yang sangat besar. Namun ini tidak menjadi halangan bagi warga untuk tetap melaksanakan upacara tersebut. Seluruh warga siap membantu dan saling bahu-membahu dengan kesadaran bersama untuk membiayai seluruh rangkaian acaranya.

2) Nilai filosofi dan religi

Sebagai suatu kawasan sakral, kawasannya dianggap sebagai sebuah mikro kosmos yang wajib dijaga. Dengan demikian maka kegiatan dalam kawasan adatnya tidak dapat dipisahkan dari nilai religi yang dikandungnya. Segala bentuk benda yang digunakan ataupun bahan persembahan tidak terlepas dari nilai filosofi atau simbol-simbol yang bermakna.

3) Nilai pelestarian alam

Dalam menjalankan tradisinya, mereka harus tetap dekat dan bersahabat dengan alam sekitarnya. Acara *mappogau hanua* tidak dapat dilaksanakan sebelum seluruh kawasan adat bersih dari kotoran dan hal-hal yang kotor. Demikian pula seluruh bahan-bahan acara yang berasal dari hutan, sebelum menggunakannya harus diminta kepada penguasa hutan yang disebut dengan dewata *ri toli*.

4) Nilai seni

Dalam menjalankan tradisi ini, nilai-nilai seni sangat menonjol sehingga sekaligus berfungsi sebagai hiburan. Tradisi ini merupakan tradisi megalitik yang berlanjut. Keberadaan tradisi ini perlu menjadi renungan dan menjadi pengkajian, agar tradisi ini tidak punah dan dapat dinikmati sebagai suatu warisan budaya. Tradisi pemujaan kepada leluhur dengan motif kesuburan tanah adalah hal yang sudah sangat langka.

e. Benda-Benda Megalith di Karampuang

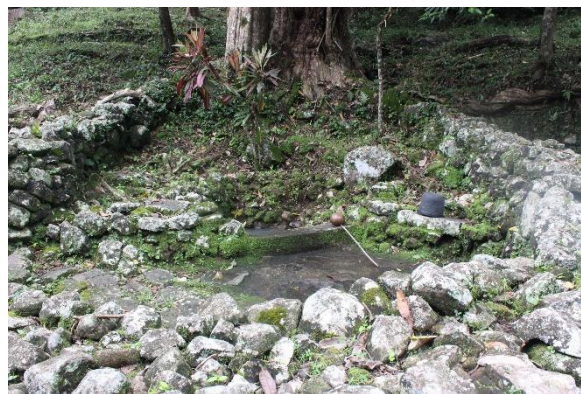
Sebagai kawasan tua dan sakral yang dikelilingi hutan adat seluas 380 ha lebih dan pernah mendapatkan penghargaan dari menteri kehutanan MS Kaban pada tahun 2005. Dalam hutan kawasan ternyata di dalamnya juga tersimpan dengan utuh benda-benda megalith. Kehadiran benda-benda arkeologis sudah pasti ada dan menjadi bagian penting dari kebudayaan mereka. Penyebaran benda-benda megalith dalam kawasan adatnya memberikan indikasi kuat betapa kebudayaan Karampuang telah berlangsung cukup lama (Muhannis, 2013:86)

Karampuang sebagai kampung tua dengan sebaran benda-benda arkeologis, secara topografis membagi kawasan adatnya menjadi tiga tingkatan atau undukan. Undukan pertama ditempati benda-megalith batu bergores dalam Gua *Cucukang* yang berada di sisi timur antara lain berupa gambar perahu, rusa, bulan, matahari, tombak, panah, kapak bau dan beberapa goresan geometris. Disebelah utara juga terdapat Gua *Buhung liang* yang terdapat goresan gambar manusia kangkang yang jika diamati, gambar tersebut adalah sebuah perempuan anggun lengkap dengan hiasan anting ditelinganya. Bagi masyarakat Karampuang gambar tersebut adalah

gambar dari *To Manurung*. Pada gundukan kedua benda megalith yang ditemukan antara lain batu dakon, lumpang batu, menhir, dolmen, susunan batu pipih, sumur adat, punden berundak-undak, serta beberapa kuburan leluhur mereka. Pada undukan kedua ini juga ditempatkan rumah adat yang sangat disakralkan oleh mereka. Dan pada undukan ketiga atau bagian tertinggi kawasan adatnya terdapat benda-benda megalitik berupa batu gelang, batu wadah, batu altar, dan kuburan leluhurnya.



Gambar 2.14. *Possi Tanah* yang Teletak di Puncak Gunung (sumber: Koleksi Jurusan Arsitektur Pascasarjana UNHAS)



Gambar 2.15. Sumur Adat yang Disebut *Buhung Lohe* (foto: Sri Wulandari, Mei 2017, Samsung Galaxy)



Gambar 2.16. Batu Bertulis di Gua Cucukang
(sumber: Koleksi Jurusan Arsitektur Pascasarjana UNHAS)



Gambar 2.17. Salah Satu Simbol di Gua Cucukang
(sumber: Koleksi Jurusan Arsitektur Pascasarjana UNHAS)



Gambar 2.18. Batu Gong
(foto: Sri Wulandari, Mei 2017, Samsung Galaxy)



Gambar 2.19. Hutan Adat
(foto: Sri Wulandari, Mei 2017, Samsung Galaxy)

2. Ilustrasi

a. Pengertian Ilustrasi

Secara etimologi, istilah ilustrasi yang diambil dari bahasa Inggris *illustration* dengan bentuk kata kerjanya *to illustrate*, berasal dari bahasa Latin yang berarti membuat terang. Dari pengertian ini kemudian berkembang menjadi membuat jelas dan terang, menunjukkan contoh khususnya dengan menggunakan bentuk-bentuk, diagram dan sebagainya, memberi hiasan dengan gambar-gambar. (Salam, dkk, 1993: 1). Dalam pengertiannya yang luas ilustrasi didefinisikan sebagai gambar yang bercerita, sebuah definisi yang dapat mencakup gambar-gambar di dinding gua pada zaman prasejarah sampai pada gambar komik, dan surat kabar.

Erat hubungannya antara ilustrasi dan teks secara gamblang dikemukakan oleh Milton sebagai berikut:

“Ilustrasi tidak berdiri sendiri sebagaimana halnya dengan lukisan ia senantiasa berhubungan dengan sesuatu yang lain yaitu ide yang tertulis. Sebuah ilustrasi harus menampakkakan secara visual sesuatu yang telah

dinyatakan dengan kata-kata, ini menuntut sebuah grafis yaitu sebuah sifat penguraian daripada gambar, terlepas dari sifatnya sebagai hiasan yang sesungguhnya bukanlah ilustrasi dalam arti yang sebenarnya”.

Ilustrasi memang secara tradisional telah digunakan untuk menggambarkan benda, suasana, adegan atau ide yang diangkat dari teks buku atau lembaran-lembaran kertas. Dengan pengertian tersebut maka disimpulkan bahwa ilustrasi merupakan gambar atau bentuk visual lainnya yang digunakan sebagai alat bantu yang membuat sesuatu seperti buku, majalah, naskah, kalimat, dan lain-lain menjadi jelas bermanfaat maupun lebih menarik.

b. Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi dapat membantu dalam menanamkan karakter anak. Ilustrasi sendiri merupakan representasi dari gambar yang berfungsi untuk mendampingi menjelaskan, dan menerangkan sebuah teks. Ilustrasi tidak hanya berbicara mengenai gambar tetapi, bagaimana menciptakan sebuah dunia dari gambar. Dalam ilustrasi tidak selalu berisikan gambar tetapi, juga berisikan teks. Dari teks ini dapat dibuat sebuah ilustrasi gambar sebagai tempat untuk menuangkan imajinasi.

Gambar dan teks merupakan pasangan yang berbeda namun dapat saling melengkapi satu dan yang lainnya, dimana ketika teks tidak bisa menjelaskan dengan baik, gambar dapat membantu untuk menjelaskan maksud dari sebuah teks. Adapun fungsi ilustrasi secara umum adalah sebagai berikut:

1. Memberi wajah atau rupa pada karakter dalam cerita.

2. Menampilkan contoh dari hal yang sedang digambarkan atau dijelaskan pada buku teks.
3. Memvisualisasikan langkah-langkah pada instruksi atau pedoman teknis atau manual.
4. Menyampaikan pesan atau pengertian dari tema dari sebuah narasi.
5. Menghubungkan citra atau *image* pada ekspresi manusia, individualitas dan kreatifitas.
6. Menginspirasi khalayak untuk lebih merasakan emosi dari aspek linguistik dalam sebuah tulisan atau narasi.

Fungsi ilustrasi secara khusus adalah:

1. *Visual decoration* yaitu ilustrasi yang fungsi utamanya adalah untuk menghias suatu media sehingga tampil lebih indah. Contohnya *illumination ornaments* dan *surface tiles*.
2. *Visual interperation* yaitu ilustrasi yang berfungsi untuk menggambarkan isi suatu teks atau artikel. Misalnya *children book illustration* dan *grapich novel*.
3. *Visual eassy* yaitu ilustrasi yang dapat menceritakan sendiri apa yang menjadi bagian-bagian di dalamnya. Pada umumnya bentuk ilustrasi ini terdapat pada tulisan atau artikel dan cenderung tidak memiliki hubungan langsung dengan teksnya. Ilustrasi ini tidak memerlukan teks untuk memaparkan isi gambarnya. Jadi pada visual eassy ilustrasi adalah teks itu sendiri. Selain itu, dalam visual eassy, tulisan dan gambar bisa memiliki kesimpulan masing-masing yang terpisah namun tetap satu tema.

Dalam pembuatan ilustrasi terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan, salah satunya dalam ilustrasi terdapat beberapa teknik yang digunakan untuk membuat sebuah karya ilustrasi, yaitu :

a. Manual

Teknik menggambar yang dibuat dengan menggunakan keterampilan tangan tanpa adanya bantuan mesin. Teknik manual memberikan ciri khas pada setiap goresan, goresan inilah yang membedakan gaya dari setiap ilustrator.

b. Fotografi

Fotografi merupakan proses penggambaran menggunakan media cahaya, ilustrasi melalui gambar fotografi sering digunakan untuk menyajikan kualitas dari suatu barang karena mampu memperlihatkan visualisasi secara alami dari sebuah produk.

c. Kolase (Collage, Photomontage)

kolase berarti menempel, menempel merupakan sebuah teknik yang menempelkan kertas, kain, atau bahan lainnya pada suatu permukaan untuk menghasilkan sesuatu yang memiliki nilai estetis dan arti.

d. Digital

Merupakan teknik pembuatan ilustrasi dengan menggunakan komputer mulai dari sketsa, teknik pewarnaan, dan pencetakannya. Hasil yang di hasilkan pun lebih rapi karena di bantu dengan perangkat lunak (*software*) komputer. Kelebihan yang dimiliki teknik ini terdapat dalam proses pengerjaannya. Pengerjaan menggunakan teknik ini menjadi lebih cepat dan efektif.

c. Jenis Ilustrasi

1. Ilustrasi Informatif

Yaitu ilustrasi yang menggambarkan atau menjelaskan fakta, keadaan, karakter, isi teks atau artikel. Ilustrasi ini biasanya terdapat di dalam graphic novel dan buku cerita anak-anak.

2. Ilustrasi Sugestif

Yaitu ilustrasi yang membantu membangun mood atau suasana yang mendukung pemahaman dan mengartikan isi suatu artikel atau teks.

d. Klasifikasi Ilustrasi

1. Berdasarkan Teks yang Digunakan

Manual drawing yaitu ilustrasi dengan teknik gambar tangan.

Kolase yaitu membuat ilustrasi dengan metode menumpuk beberapa image baik dengan menggunakan lem maupun secara digital.

3D yaitu teknik ilustrasi dengan program-program 3D.

2. Berdasarkan Materi Gambar.

Fashion yaitu memiliki ide-ide utama dalam bentuk fashion dan juga trend.

Nature yaitu visualisasi dari pemandangan alam sekitar ataupun hewan dan makhluk hidup lainnya.

Food yaitu visualisasi dari makanan.

People yaitu visualisasi dari orang dan juga *image* tokoh ternama.

Lettering yaitu ilustrasi membuat kata-kata atau kalimat yang digambarkan untuk mengekspresikan maksud dari ilustrasi tersebut.

3. Berdasarkan Tujuan Pembuatannya.

Education tujuannya yaitu untuk ilmu pengetahuan, bisa berupa penyederhanaan objek, gambar teknik, atau pemetaan.

Conceptual yaitu ilustrasi untuk menyampaikan gagasan kepada lingkungan kehidupan dengan suatu konsep.

Storyboard dibuat untuk menjelaskan *story board* pada industri kreatif.

Animasi yaitu ilustrasi untuk gambar bergerak.

4. Berdasarkan Gaya Visualnya.

Pop up yaitu ilustrasi dengan memakai gaya pop

Line yaitu garis yang merupakan elemen utama dari sebuah ilustrasi.

Realistik yaitu ilustrasi yang dibuat sesuai dengan objek aslinya dan hampir menyerupai hasil dari kamera.

Kartun yaitu ilustrasi dengan gaya karikatur atau kartun

Graphic yaitu ilustrasi yang menggunakan bentuk-bentuk dan warna blok.

Children yaitu ilustrasi dengan objek dimana anak menjadi elemen utamanya.

e. Ilustrasi Buku

Ilustrasi buku merujuk pada ilustrasi yang dibuat sebagai pendamping atau penjelas teks pada buku serta untuk memperkuat, memperjelas, memperindah, mempertegas, memperkaya, menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan,

puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna. Gambar ilustrasi yang baik adalah ilustrasi yang dapat merangsang dan membantu pembaca untuk berimajinasi tentang cerita, ilustrasi sangat membantu mengembangkan imajinasi dalam memahami narasi. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna. (Salam, dkk. 1993: 8)

Ada beberapa jenis ilustrasi buku antara lain:

1. Ilustrasi Buku Ilmiah (non-fiksi)

Ilustrasi buku ilmiah bermaksud untuk memberikan informasi yang jelas berdasarkan pendekatan ilmiah seperti ilustrasi untuk buku ilmu bumi, ilmu purbakala ilmu ukur dan sebagainya. Dalam ilustrasi buku ilmiah ilustrator harus menghindari penggambaran bebas yang dapat merusak sifat keilmiahan dari ilustrasi dalam memberikan informasi yang jelas dan akurat. meskipun demikian ilustrasi karya ilmiah haruslah tetap menarik untuk dipandang.

2. Ilustrasi Buku Kesusatraan

Ilustrasi kesusatraan berhubungan dengan subyek yang bersifat subjektif-imaginatif seperti puisi, cerita pendek, atau novel. Ilustrasi untuk karya-karya kesusatraan bervariasi dari yang bersifat realistik ke yang abstrak. Bagaimanapun bentuknya, ia harus senantiasa sesuai dengan teks yang didampinginya.

3. Ilustrasi Buku Anak-anak

Kebutuhan akan ilustrasi pada buku-buku yang secara khusus ditulis untuk anak-anak, merangsang lahirnya sebuah jenis baru sebuah ilustrasi yaitu ilustrasi buku anak-anak. Ada banyak jenis buku anak-anak yang memerlukan ilustrasi. Buku-buku tersebut mungkin berupa buku fiksi seperti dongeng binatang, atau buku non fiksi seperti buku sejarah. Ilustrasi untuk buku anak harus bersifat mendidik, mengembangkan rasa ingin tahu dan kepekaan artistiknya. Semua itu pada gilirannya memberi sumbangan terhadap perkembangan jiwa kreatif anak hingga masa dewasanya kelak.

4. Ilustrasi Buku Komik

Ilustrasi buku komik merupakan jenis ilustrasi buku yang khas karena pada buku komik justru tekslah yang menjadi gambar. Ilustrasi buku komik berkembang dari komik strip, yaitu rangkaian gambar dan teks yang menjelaskan cerita pada surat kabar atau majalah. Tema buku komik tidak selalu cerita lucu sebagaimana namanya yaitu komik yang berarti lucu, akan tetapi ia mungkin berupa cerita petualangan, percintaan, kejahatan, horor, ataupun cerita mahluk angkasa.

3. Desain

Secara etimologis kata “desain” diduga berasal dari kata *designo* (Itali) yang artinya gambar. Pengertian desain dapat di lihat dari berbagi sudut pandang dan konteknya. Menurut Solihin Gunawan (Sachari, 2005:7) desain adalah terjemahan fisik dari aspek sosial, ekonomi, dan tata hidup manusia dan merupakan cerminan

budaya zamannya. Sedangkan pengertian desain menurut ensiklopedi *The Columbia Encyclopedia* (Sachari, 2005: 8):

“Desain merupakan rencana atau susunan garis, bentuk, massa, dan ruang dalam satu kesatuan. Penciptaan untuk melayani kebutuhan fungsional, seperti arsitektur desain produk industri, dan lain-lain atau dapat pula sebagai ekspresi estetis yang bersifat pribadi. Tahap-tahap suatu pekerjaan seni atau merupakan elemen-elemen yang dikomposisikan pada suatu karya seni.

Desain adalah sekumpulan unsur- unsur rupa yang disusun sedemikian rupa berdasarkan prinsip-prinsip tertentu, yang dapat diterapkan untuk menghasilkan suatu barang jadi, sesuai dengan kebutuhan (Said, 2006: 5) dalam desain menuntut pemahaman desainer terhadap esensi dunia visual dan seni. Sebab desain menerapkan elemen dan prinsip-prinsip desain (komposisi) dalam memproduksi sebuah karya visual.

1. Unsur Dalam Desain Grafis

Dalam desain grafis terdapat beberapa unsur, diantaranya (Sachari, 2005:10):

1. Garis (*line*)

Garis dikenal sebagai goresan atau coretan, juga menjadi batas suatu bidang atau warna. Berfungsi sebagai pemisah elemen garis yang satu dengan yang lainnya dalam satu bidang halaman, memisahkan antara dua bagian publikasi yang dibedakan/ditekankan. Garis tidak memiliki kedalaman (*depth*) hanya memiliki ketebalan dan panjang.

2. Bidang (*shape*)

Bidang adalah segala bentuk yang mempunyai dimensi tinggi dan lebar. Bidang dapat berupa bentuk-bentuk geometris seperti lingkaran, segitiga, segi empat, elips, setengah lingkaran dan bentuk-bentuk yang tidak beraturan.

3. Ruang

Pembagian bidang atau jarak antar objek berunsur titik, garis, bidang, dan warna, mengarah pada perwujudan tiga dimensi. Dalam desain dikenal istilah ruang kosong, berfungsi sebagai jeda bagi mata untuk istirahat sejenak agar tidak lelah.

4. Tekstur (*texture*)

Tekstur merupakan nilai raba atau lebih mudahnya adalah halus dan kasarnya sebuah permukaan benda. Tekstur sering digunakan untuk mengatur keseimbangan dan kontras dalam sebuah desain.

5. Warna (*color*)

Warna adalah elemen visual penarik perhatian paling utama. Warna adalah kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata, bila tidak ada cahaya maka mata kita hanya dapat melihat kegelapan (Said, 2006: 34). Warna memiliki karakteristik, kegunaan, dan makna masing-masing.

Kemampuan warna menciptakan impresi, mampu menimbulkan efek-efek tertentu. Secara psikologis diuraikan oleh J. Linschoten dan Drs. Mansyur tentang warna sebagai berikut: “warna-warna itu bukanlah suatu gejala yang hanya dapat diamati saja, warna itu mempengaruhi kelakuan, memegang

peranan penting dalam penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya kita akan benda.

Dari pemahaman diatas dapat dijelaskan bahwa warna selain hanya dapat dilihat dengan mata ternyata mampu mempengaruhi perilaku seseorang. Dari sekian banyak warna dapat dibagi dalam beberapa bagian yang sering dinamakan sistem warna *prang system* yang ditemukan oleh Louis Prang pada tahun 1876 meliputi:

- a. *Hue*, adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna seperti merah, biru, hijau, dan sebagainya.
- b. *Value*, adalah dimensi kedua atau mengenai terang gelapnya warna. Contohnya adalah tingkatan warna dari putih hingga hitam.
- c. *Intensity*, seringkali disebut dengan *chroma*, adalah dimensi yang berhubungan dengan cerah atau suramnya warna.

Selain *prang system* terdapat beberapa sistem warna lain yakni, CMYK atau *process color system*, munsell *color system*, *ostwald color system*, *schopenhauer/goethe weighted color system*, *subtractive color system* serta *additive color/RGB color system*

Diantara bermacam sistem warna diatas, kini yang dipergunakan dalam industri media visual cetak adalah CMYK atau *process color system* yang membagi warna dasarnya menjadi *cyan*, *magenta*, *yellow*, dan *black*. Sedangkan *RGB color system* dipergunakan dalam industri media visual elektronik.

6. Gelap-Terang (warna-warna yang kurang kontras). Visual yang dihasilkan akan cenderung kalem, statis, dan sederhana serta tenang. *Higr contrast value* yang berarti penggunaan warna-warna kontras dengan ekstream, sehingga menghasilkan visual yang energik, ceria, dinamis, dramatis, dan penuh gairah.

2. Prinsip-prinsip Desain Grafis

Prinsip-prinsip desain grafis merupakan aturan-aturan dasar dalam bervisual. Prinsip-prinsip itu antara lain sebagai berikut:

a. Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan berarti pembagian sama berat dalam komposisi desain. Artinya menciptakan kesan sama berat, baik simetris maupun asimetris. Ada dua pembagian keseimbangan yaitu keseimbangan formal yaitu membagi sama berat kiri kanan atau atas bawah secara simetris atau setara, dan keseimbangan asimetris yaitu penyusunan elemen-elemen desain yang tidak sama antara sisi kiri dan sisi kanan namun terasa seimbang. Penyusunan visual tidak hanya terbatas pada gambar, tapi juga pada warna, value, bidang, tekstur, dan elemen lain yang memberikan seimbang (Casofa dan Isa, 2013: 19).

b. Tekanan (*emphasis*)

Tekanan bisa dilakukan dengan berbagai cara, misalnya warna yang sangat mencolok, ukuran sangat besar, huruf menarik, dan elemen lain yang membuat audiens terpaku (Casofa dan Isa, 2013: 19). Berikut merupakan beberapa aturan untuk menciptakan penekanan menarik:

1) Kontras

Kontras yaitu objek paling penting peranannya dibuat berbeda dengan elemen-elemen lainnya. Misalnya membuat satu objek berwarna terang saat objek lainnya berwarna gelap.

2) Isolasi Objek

Dilakukan dengan cara memisahkan objek paling penting dari sebuah kerumunan.

3) Penempatan Objek

Suatu objek akan menjadi pusat perhatian manakala audiens sanggup bertahan beberapa saat untuk memperhatikan visual yang ditampilkan.

4) Irama (*rhythm*)

Irama berarti menghadirkan repetisi bagi suatu objek dengan cara konsisten. Bisa juga dengan variasi, yaitu menghadirkan perulangan visual tapi tidak sama persis misalnya disertai dengan perubahan bentuk, ukuran, maupun posisi (Casofa dan Isa, 2013: 19).

5) Kesatuan

Kesatuan berarti terjadi keharmonisan dalam tipografi, ilustrasi, warna, dan unsur-unsur desain yang lainnya.

4. Tipografi (*typography*)

Tipografi adalah cara memilih dan mengelola huruf dalam desain grafis, huruf merupakan unsur penting yang perlu diperlakukan tersendiri. Memilih jenis huruf harus memiliki fungsi, karakteristik dan siapa yang akan membacanya.

Perwajahan huruf merupakan sebuah konsep yang abstrak, seperti halnya musik (Sihombing, 2015: 12).

Ilene Strizver pada situs www.fonts.com yang juga merupakan konsultan tipografi dan juga pendiri *Type Studio* menyatakan bahwa kebanyakan anak-anak belajar membaca huruf per huruf terutama anak yang baru belajar membaca. Perlu dipastikan teks dapat terlihat menarik, mudah dibaca dan diatur sedemikian rupa dalam format termudah, terutama dalam mendesain sesuatu yang berhubungan dengan tipografi anak.

a. Legibility

Legibility adalah kualitas huruf atau naskah dalam tingkat kemudahan untuk dibaca. Tingkat keterbacaan ini tergantung kepada bentuk fisik huruf itu sendiri, ukuran serta penataannya dalam sebuah naskah. Saat memilih tipografi untuk anak-anak harus yang sederhana dan tampak mudah dibaca dengan counter bentuk yang sebaiknya bulat, bagian sudutnya disarankan mempunyai ujung yang tumpul, bukan bersudut lancip maupun kotak.

b. Alignment

Alignment memiliki peranan penting sebagai penunjang *legibility* serta estetika dari perancangan tipografi. Penataan sebuah paragraf atau sekumpulan tipografi dalam beberapa jenis baris dapat disejajarkan dengan cara berikut:

1) Rata Kiri (*flush left*)

Baik digunakan untuk naskah yang panjang maupun pendek. Bagian kanan susunan huruf menghasilkan bentuk iregular yang memberikan kesan dinamis.

2) Rata Kanan (*flush right*)

Hanya layak digunakan untuk jumlah naskah yang pendek dengan penataan jumlah huruf-huruf per barisnya hampir setara.

3) Rata Tengah (*centered*)

Hanya layak digunakan untuk jumlah naskah yang pendek dengan penataan jumlah huruf yang seimbang pada tiap barisnya.

4) Rata Kiri-Kanan (*justified*)

Hanya layak digunakan untuk naskah yang panjang, keteraturannya memberikan kesan bersih dan rapi. Namun jarak antara kata harus diperhatikan bila jumlah huruf tidak sebanding dengan lebar kolom.

5. Jenis- Jenis Media Komunikasi

Media komunikasi adalah semua sarana yang dipergunakan untuk memproduksi, mendistribusikan atau menyebarkan dan menyampaikan informasi (Ali Muhson, 2010:6). Jenis media komunikasi berdasarkan fungsinya dibagi menjadi 3 yaitu:

- a) Fungsi produksi, ialah media komunikasi yang berguna untuk menghasilkan informasi, contohnya adalah komputer pengolah kata, *word processor*.
- b) Fungsi reproduksi, ialah media komunikasi yang kegunaannya untuk memproduksi ulang dan menggandakan informasi, misalnya *audio tapes recorder*, dan *videotapes*.
- c) Fungsi penyampaian informasi, ialah media komunikasi dipergunakan untuk

menyalurkan dan menyampaikan pesan kepada komunikan yang menjadi sasaran.

Berdasarkan bentuknya media komunikasi dibagi menjadi 3 yaitu :

- a) Media cetak, ialah segala barang cetak yang dapat dipergunakan sebagai sarana penyampaian pesan, contohnya seperti surat kabar, panflet, brosur, bulletin dan sebagainya.
- b) Media visual atau Media Pandang, artinya untuk menerima pesan yang disampaikan digunakan indera penglihatan, Misalnya film, televisi, lukisan, foto, pameran, dan lain-lain.
- c) Media audio, untuk menerima pesan yang disampaikan dengan menggunakan indera pendengaran, seperti radio, telepon, *tape recorder* dan sebagainya.
- d) Media audio-visual, ialah media komunikasi yang dapat dilihat sekaligus di dengar. Jadi untuk dapat mengakses informasi yang disampaikan, digunakan indera penglihatan dan pendengaran sekaligus. Yang termasuk dalam jenis ini adalah tv dan film (Ali Muhson, 2010:7).

6. Psikologi Anak

Dalam jurnal yang berjudul “perancangan buku cerita bergambar adaptasi legenda Lutung Kasarung” yang ditulis oleh Margaretta Nia Winata mengungkapkan studi tentang buku anak berdasarkan tinggi rendahnya sirkulasi pada perpustakaan telah melaporkan bahwa buku yang paling populer adalah buku yang berisi tentang kepahlawanan yang dapat mereka identifikasi karena memiliki sifat yang dikagumi dan ingin dimiliki. Anak-anak menyukai buku bergambar

orang, hewan, dan benda yang dikenalnya dengan warna cerah dan mereka menyukai bahan bacaan yang minimum terutama dengan huruf besar yang dapat dilihatnya dengan mudah tanpa melelahkan mata. bacaan haruslah sederhana dengan kata-kata yang mudah dimengerti dan kalimatnya singkat. Salah satu alasan anak-anak menyukai buku cerita bergambar adalah gambar dalam buku tersebut berwarna-warni dan cukup sederhana untuk dimengerti anak-anak.

Margaretta Nia Winata juga mengungkapkan dalam jurnal yang ditulisnya bahwa seorang penulis buku anak populer di Australia mengatakan bahwa anak-anak akan kehilangan kemampuan berinteraksi jika orang tua tidak membatasi anak-anak menggunakan tablet dan smart phone. Iya juga berpendapat bahwa *E-book* untuk anak-anak tidak populer karena anak-anak membutuhkan buku yang besar agar mereka dapat melakukan interaksi.

Berdasarkan teori perkembangan anak pada buku *the growing child* di dalam jurnal Margaretta Nia Winata, *cognitif* dan intelektual anak berkembang dalam empat tahap. Pada setiap tahap metode pengertian masing-masing dengan logika dan konsistensi sendiri, tahap tersebut yaitu:

a. *Sensomotorik* (0-2 tahun)

Mengerti dunia melalui kontak langsung dengan objek-objek dan mulai sadar bahwa ada perbedaan nyata dan eksistensi yang berbeda atau terpisah. Secara bertahap anak belajar bahwa hal-hal tersebut menggunakan kecakapan simbolis yang baru berkembang untuk membayangkan kemungkinan perpindahan yang tak tampak dari objek yang tersembunyi.

b. *Pre-operational* (2-7 tahun)

Anak mulai belajar untuk menggunakan bahasa, masih sulit mengambil sudut pandang dari titik-titik berlainan, dan belajar mengelompokkan objek sederhana.

c. *Concrete Operational* (7-11 tahun)

Anak-anak sudah mampu berfikir dengan menggunakan logika mengenai benda maupun suatu kejadian dan mencapai manajemen terhadap angka, massa, dan berat. Anak juga dapat memvisualkan sesuatu tanpa melihat, berfikir bahwa setiap orang sama pandangan dengannya.

d. *Formal Operational* (11 tahun ke atas)

Anak akan menerima dan menerangkan hal-hal dengan cara yang lebih objektif dan naturalistik. Apabila menghadapi persoalan, mereka akan mencari pemecahan alternatif dan memilih satu jawaban yang paling cocok.

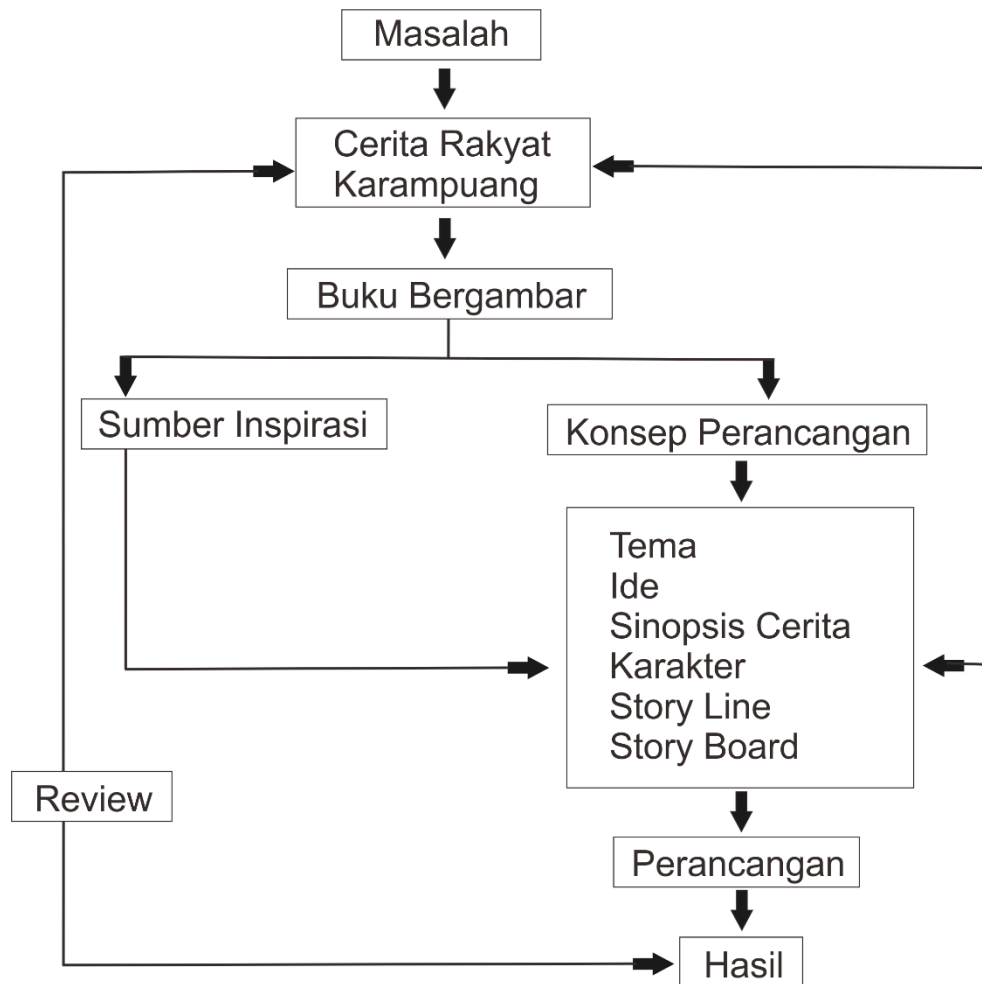
7. Tinjauan Psikologi Anak Usia 8-12 Tahun

Menurut Ensiklopedia International, psikologi perkembangan adalah suatu cabang dari psikologi yang membahas perilaku anak secara historik. menurut Elizabet Hurlock, psikologi perkembangan merupakan cabang psikologi yang mempelajari perubahan tingkah laku dan kemampuan sepanjang proses perkembangan individu dari masa konsepsi sampai mati. Dari beberapa devinisi yang telah dikemukakan tersebut kiranya dapat diambil pemahaman yang lebih sederhana tentang pengertian psikologi perkembangan yakni suatu ilmu psikologi yang membahas tentang masalah-masalah perkembangan manusia mulai dari awal pembentukan sampai usia akhir. Dengan ilmu psikologi perkembangan penulis

dapat lebih memahami karakteristik target audiens beserta kebiasaan dan kebutuhannya. Berikut adalah tahap perkembangan manusia secara umum:

- a) Umur 0-2 tahun disebut masa bayi.
- b) Umur 2-4 tahun disebut masa kanak-kanak.
- c) Umur 5-8 tahun disebut masa dongeng.
- d) Umur 9-13 tahun disebut masa *Robinson Crouse*, pada masa ini dimulai perkembangan pemikiran kritis, nafsu persaingan, minat dan bakat.
- e) Umur 13 tahun disebut masa pubertas pendahuluan.
- f) Umur 14-18 tahun disebut masa puber
- g) Umur 19-21 tahun disebut masa *adolesan*, anak pada usia ini mulai menemui keseimbangan, mereka sudah punya rencana hidup tertentu dengan nilai-nilai yang sudah dipastikannya.
- h) Umur 21 tahun keatas disebut masa dewasa.

8. Skema Alur Berfikir



Gambar 2.20. Skema Alur Berfikir

BAB III

METODE DAN KONSEP PERANCANGAN

A. Deskripsi Karya

Jenis karya yang akan dibuat adalah buku bergambar cerita rakyat Karampuang, berdasarkan kajian teori yang telah dijelaskan oleh penulis sebelumnya bahwa ada banyak jenis cerita rakyat diantaranya adalah legenda yaitu sebuah cerita yang berisi tentang asal-usul terjadinya suatu tempat dan mite adalah sebuah cerita yang berisi dewa dewi atau cerita sifatnya sakral dan penuh mistis. Dalam perancangan ini penulis akan mengangkat tema asal usul Karampuang yang dikisahkan dengan munculnya gadis cantik tanpa diketahui dari mana keberadaannya. Dalam perancangan ini, penulis menyajikan buku cerita bergambar dengan visual yang menarik berupa ilustrasi dengan gaya kartun serta bahasa yang mudah dipahami dengan harapan anak-anak akan tertarik untuk membacanya.

B. Metode Pengumpulan Data

Data yang digunakan untuk menyusun perancangan buku bergambar cerita rakyat Karampuang berasal dari sumber data primer dan sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan secara langsung dari sumber datanya berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sedangkan data sekunder berasal dari beberapa buku, serta jurnal, dan buku online yang mendukung perancangan yang dilakukan.

1. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Puang Gella sebagai perdana menteri di Karampuang. Dalam wawancara ini penulis mendapatkan informasi bahwa memang Karampuang merupakan tempat yang disakralkan oleh masyarakat pendukungnya, serta setiap tahunnya diadakan pesta adat kampung yang sangat meriah yang disebut dengan *mappogau sihanua*. Serta wawancara juga dilakukan dengan Puang Zainuddin sebagai informan tambahan, beliau mengungkapkan bahwa nenek moyang dari Karampuang dan juga sebagai pemimpin pertama di Karampuang adalah seorang perempuan yang tiba-tiba muncul di atas ukit Batu Lappa, hingga saat ini masyarakat masih sering melakukan ritual doa untuk menghormati para leluhurnya.

2. Observasi

Observasi dilakukan penulis dengan mengunjungi perpustakaan daerah yang berada di jalan Kartini No.1, Kelurahan Biringere Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai, dalam observasi ini penulis melihat belum adanya buku yang menyajikan buku cerita bergambar cerita rakyat dari Karampuang, yang ada hanyalah buku cetak dalam bentuk formal.

3. Dokumentasi

Dokumentasi sebagai sumber data pendukung yang berupa gambar yang dianggap penting dalam membantu proses perancangan. Adapun alat yang digunakan berasal dari *handphone* milik penulis.



Gambar 3.1. Puang Gella
(foto: Sri Wulandari, Mei 2017, Samsung Galaxy)



Gambar 3.2. Puang Zainuddin Sebagai Informan Tambahan
(foto: Sri Wulandari, Mei 2017, Samsung Galaxy)



Gambar 3.3. Rumah Adat karampuang
(foto: Sri Wulandari, Mei 2017, Samsung Galaxy)



Gambar 3.4. Hutan Adat Disekitar Rumah Adat karampuang
(foto: Sri Wulandari, Mei 2017, Samsung Galaxy)



Gambar 3.5. Perpustakaan Dearah Sinjai
(foto: Sri Wulandari, Mei 2017, Samsung Galaxy)

C. Analisis Data

1. Analisis Objek / Materi Komunikasi

Analisis objek/ materi komunikasi merupakan cara mengelola beberapa data dari kajian pustaka menjadi sebuah informasi yang bisa dijadikan materi dalam perancangan buku bergambar. Adapun data yang bersumber dari daftar pustaka berupa sejarah Karampuang, sosial budaya, tokoh yang memiliki peranan penting dalam komunitas adat Karampuang, upacara adat *mappogau*

sihanua, serta benda-benda megalith di Karampuang. Beberapa tema tersebut dapat dijadikan dasar dalam memilih materi yang akan di ilustrasikan. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

| No | Tema | Penjelasan | Sumber buku referensi |
|----|--------------------|---|---|
| 1 | Sejarah Karampuang | <p>Terbentuknya dusun karampuang tidak terlepas dari kehadiran sosok tidak dikenal di puncak sebuah bukit yang dikenal dengan Batu Lappa dan sangat dikeramatkan hingga kini yang dalam khasanah sejarah dan budaya Sulawesi Selatan dikenal dengan <i>To Manurung</i>. <i>To</i> artinya orang sedang <i>Manurung</i> artinya yang turun atau tiba-tiba muncul dan tak diketahui asal-usulnya. <i>To Manurung</i> sebagai sosok yang tidak dikenal tersebut membangkitkan kekaguman tersendiri dari seluruh warga yang datang menyaksikan sosok tak dikenal tersebut. Begitu kharismatiknya pada saat warga berbondong-bondong ke tempat kehadiran <i>To Manurung</i> tersebut, bulu kuduk warga merinding dan secara spontan merasakan <i>karampulue</i> yang artinya berdiri bulu roma. Kata <i>karampulue</i> ahirnya dijadikan menjadi nama Karampuang.</p> <p>Seiring dengan perjalanan waktu, kata <i>karampulue</i> menjadi Karampuang karena tempat tersebut sering digunakan sebagai tempat persinggahan raja-raja atau bangsawan Bone atau sering di panggil Puang serta bangsawan Gowa yang sering disapa dengan Karaeng. Perpaduan dua nama Puang dan Karaeng ahirnya <i>karampulue</i> menjadi Karampuang. <i>To Manurung</i> pertama ini ahirnya di daulat untuk menjadi pemimpin masyarakat Karampuang dan mencetak beberapa sawah yang menjadi mata pencaharian utama masyarakat setempat hingga kini. Masa pemerintahan <i>To Manurung</i> ini sangat singkat karena tiba-tiba saja lenyap ditempat pertama kali dia dilihat oleh masyarakat dengan meninggalkan pesan yang sangat mendalam “<i>eloka tuo tea mate, eloka madereng tea maja</i> yang artinya saya ingin hidup dan tak mau mati, saya ingin kebaikan dan menghindari kejelekan” pesan ini diterjemahkan oleh warga bahwa dia ingin bahwa apa yang telah ia lakukan tetap</p> | Muhannis, judul buku (Karampuang dan bunga rampai Sinjai) |

| | | | |
|---|---|--|---|
| | | dilestarikan dan kelak menjadi modal utama masyarakat. | |
| 2 | Sosial Budaya | <p>Sebagai masyarakat adat yang tetap lestari hingga kini, kehidupan sosial dan budaya Karampuang diatur berdasarkan hukum adat yang diturunkan turun-temurun melalui pesan tertulis yang disebut <i>Lontara</i>. Masyarakat ataupun komunitas adat Karampuang dalam melengkapi peran adat tentunya dibutuhkan perangkat-perangkat adat yang bertugas untuk mempertahankan tradisi leluhur. Dalam menjalankan tugas yang telah digariskan oleh adat, perangkat adat yang dimaksud adalah sosok yang ditokohkan dan dipercaya untuk menjalankan tradisi leluhur. Untuk tugas ini masyarakat karampuang menyerahkan sepenuhnya kepada Tomatoa, Gella, Sandro, dan Guru. Keempatnya disebut “<i>Eppa alliri tettepona hanuae</i>” yang digambarkan dengan ungkapan dalam lontarak “<i>Api tetteng Arung, tana tudang Ade, anging rekko Sanro, wae suju Guru</i>” (empat unsur kehidupan yakni api, tanah, udara, dan air) keempat tokoh tersebut diikat dalam sebuah sumpah untuk menjalankan tugas dengan jujur dan sebaik-baiknya.</p> <p>Dalam menjalankan tugas sebagai pemangku adat mereka tidak boleh diganti begitu saja. Jabatan mereka berlaku seumur hidup. Kecuali melakukan pelanggaran yang berat terhadap kemuliaan adat sebagai jabatan adat, maka jabatannya tidak mutlak diwariskan kepada anaknya melainkan boleh pada saudara-saudaranya, pamannya serta kerabatnya. Jabatan Tomatoa, Gella dan Guru harus dijabat oleh pria sedangkan Sanro harus dijabat oleh wanita. Komunitas adat Karampuang memiliki beberapa upacara adat yang terbagi dalam empat kategori besar dengan masing-masing memiliki penanggung jawab. Dalam pesan leluhurnya ada ungkapan yang mengatakan “<i>Mappogau hanua Arungge, mabbissa lompu Gellae, makkaharua Sanroe, mattula balai Gurue</i>”</p> | Muhannis, judul buku (Karampuang dan bunga rampai Sinjai) |
| 3 | tokoh yang memiliki peranan penting dalam komunitas adat Karampuang | <p>a) <i>Tomatoa</i></p> <p>Arung <i>to matoa</i> menempati urutan pertama dalam struktur adat Karampuang. Arung adalah menjalankan fungsinya sebagai <i>to Matoa</i> didampingi oleh seorang <i>Ana Malolo</i>, yakni sebagai <i>pabbicara</i> dan juga merupakan putra mahkota atau <i>pattoa</i>. Kedudukan sebagai <i>pattoa</i> bukanlah mutlak</p> | Darman Manda, judul buku (komunitas adat Karampuang) |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | <p>untuk menjadi pengganti dari Arung, tetapi hanya sebagai juru bicara dari Arung.</p> <p>b) Gella atau Perdana Menteri</p> <p>Jabatan kedua di duduki oleh Gella. Dalam menjalankan jabatan ini, selain sebagai pelaksana adat masih ada dua jabatan penting yang merupakan bagian tugas yakni sebagai <i>Makkuasa ri tana rakko</i> dan <i>laritana</i>. Sebagai <i>makkuasa ri tana rakko</i>, Gella bertugas untuk menyelesaikan persoalan rumah tangga, perselisihan, gotong royong. Sedangkan sebagai <i>lari tana</i>, Gella harus mengadili perkara yang berhubungan dengan tanah, seperti sengketa tanah pemukiman atau tanah milik warga. Adapun Gella yang pernah menjalankan jabatan ialah Salaka, Takkuru, To Baco, To Lebu, Tenreng, Nyoma, Sanro. Pada saat ini yang menjabat ialah Puang Manga.</p> <p>c) Sanro</p> <p>Jabatan yang paling penting dalam hal yang sifatnya ritual ditangani oleh Sanro, dimana diyakini sangat berperan memiliki kemampuan berhubungan dengan arwah leluhur bagi masyarakat setempat, Sanro diyakini sebagai figur yang dapat menghubungkan seluruh pendukung budaya Karampuang dengan leluhurnya. Dengan segala kemampuannya, Sanro juga diyakini mampu mengetahui keberhasilan dan kegagalan panen berikutnya. Secara garis besar tugasnya disebut dengan <i>makkaharu</i>, yakni sebagai pemimpin upacara adat seperti <i>mabbissa loppo</i>, <i>pappole hajja</i>, <i>mappalessa ase</i>, <i>mappatinro bine</i>, <i>mappogau hanua</i> dan <i>ballisumange</i>. Sanro sebagai pemimpin ritual selalu dijabat oleh wanita yang saat ini dijabat oleh Puang Jenne, sebelumnya dijabat oleh puang Ceba, Itimo, Sani dan Lumu.</p> <p>d) Guru</p> <p>Dalam kehidupan bermasyarakat, hadirnya sebuah bencana tidak dapat dielakkan. Untuk itu maka diperlukan peranan Guru yang dalam tugas adatnya disebut <i>mattola bala</i>. Guru adalah tokoh yang bertugas untuk menjauhkan Karampuang dari bencana melalui doanya yang diakui makbul. Selain <i>mattola bala</i>, Guru juga bertugas untuk memimpin upacara keagamaan seperti maulid dan lebaran. Jabatan Guru mula-mula dijabat oleh Battara Guru, Puang Urekeng, Hajji Tadang, Cimbo, Karang, Puang Mading, Puang Ruma dan Puang Kacong.</p> | |
|--|--|--|--|

| | | | |
|---|-------------------------------|---|--|
| | | <p>Seorang pemimpin dalam tradisi masyarakat adat Karampuang adalah panutan dari seluruh warganya yang disebut <i>ana'</i>. Untuk itu dalam tradisi adat Karampuang pemimpin yang dipilih mempunyai kriteria khusus. Kriteria itu adalah :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) <i>Mabbali panggara</i> (telah menikah) 2) <i>Maumuru</i> (cukup umur, sekitar 35 tahun) 3) <i>Paisseng ri ade</i> (paham dengan adat) 4) <i>Nacoe tau</i> (berwibawa) 5) <i>Temmakara-kara</i> (tidak sedang berperkara) 6) <i>Mappalece</i> (membujuk) | |
| 4 | Upacara adat mappogau sihanua | <p>Upacara adat <i>mappogau hanua</i> (pesta kampung) adalah merupakan suatu upacara adat terbesar yang dilaksanakan setiap tahun oleh masyarakat pendukung kebudayaan di Karampuang. Upacara tersebut berlangsung sangat meriah, diikuti oleh ribuan orang dan dipusatkan dalam kawasan adat.</p> <p>Adapun urutan-urutan pelaksanaan upacara adat <i>mappogau hanua</i> adalah sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. <i>Mabbahang</i> adalah musyawarah adat yang melibatkan seluruh komponen masyarakat. Inti acara ini adalah <i>mattanra esse</i> yakni menemukan hari H pelaksanaan upacara adat. Dalam penentuan hari, hanya ada dua hari yang dianggap baik yakni hari senin dan kamis sesuai dengan perhitungan adat mereka. b. <i>Mappatoa</i> adalah sebuah ritual permohonan izin atau restu untuk melaksanakan upacara adat yang tergolong akrab ini. c. <i>Mabbaja-baja</i> adalah kewaiban seluruh warga untuk membersihkan pekarangan rumah, membersihkan sekolah, pasar, jalanan, sumur, dan yang paling penting adalah lokasi upacara. d. <i>Menre' ri bulu</i> adalah ritual yang dilaksanakan di atas gunung dengan diawali prosesi yang rumit. Malam hari menjelang pelaksanaan sudah dinyatakan siap termasuk makanan yang akan disantap oleh para tamu yang datang. e. <i>Mabbali sumange'</i> ritual ini bisa juga disebut dengan <i>massulo beppa</i> adalah suatu acara dimana masyarakat setempat menyiapkan kue tradisional yang dibuat | <p>Muhannis, judul buku (Karampuang dan bunga rampai Sinjai) dan Darman Manda judul buku (komunitas adat Karampuang)</p> |

| | | | |
|---|-------------------------------------|--|---|
| | | <p>husus, serta menyiapkan daun-daunan untuk pembuatan obat tradisional kepada seluruh warga pendukung kebudayaan tersebut.</p> <p>Pesta adat mappogau hanua secara garis besar adalah untuk mengenang leluhur mereka, sebagai bagian dari kehidupan kepetaniannya. Persembahannya yang dilakukan oleh mereka adalah suatu upaya mendekatkan diri mereka kedalam sukma leluhurnya yang memberikan suatu tanah yang subur, yang menuntun mereka dalam kehidupannya,</p> | |
| 5 | Benda –benda megalith di Karampuang | <p>Karampuang sebagai kampung tua dengan sebaran benda-benda arkeologis, secara topografis membagi kawasan adatnya menjadi tiga tingkatan atau undukan. Undukan pertama ditempati benda-megalith batu bergores dalam Gua <i>Cucukang</i> yang berada di sisi timur antara lain berupa gambar perahu, rusa, bulan, matahari, tombak, panah, kapak bau dan beberapa goresan geometris. Disebelah utara juga terdapat Gua <i>Buhung liang</i> yang terdapat goresan gambar manusia kangkang yang jika diamati, gambar tersebut adalah sebuah perempuan anggun lengkap dengan hiasan anting ditelinganya. Bagi masyarakat Karampuang gambar tersebut adalah gambar dari <i>To Manurung</i>. Pada gundukan kedua benda megalith yang ditemukan antara lain batu dakon, lumpang batu, menhir, dolmen, susunan batu pipih, sumur adat, punden berundak-undak, serta beberapa kuburan leluhur mereka. Pada undukan kedua ini juga ditempatkan rumah adat yang sangat disakralkan oleh mereka. Dan pada undukan ketiga atau bagian tertinggi kawasan adatnya terdapat benda-benda megalitik berupa batu gelang, batu wadah, batu altar, dan kuburan leluhurnya.</p> | Muhannis, judul buku (Karampuang dan bunga rampai Sinjai) |

Tabel 3.1. Materi Komunikasi

2. Analisis Targert Audiens

Target audiens dibagi menjadi dua kelompok yaitu sasaran primer dan sasaran sekunder.

a. Sasaran Primer

a) Demografis

Laki-laki dan perempuan.

Usia 8-12 tahun.

b) Geografis

Sinjai

c) Psikografis

Anak-anak yang mampu menerima, mengelolah dan memahami informasi yang sampai kepadanya, dan selalu ingin mengetahui sesuatu yang baru.

d) Behaviour

Anak-anak yang gemar bermain game, menonton TV, membaca bacaan cerita bergambar, anak-anak penggemar kartun, dan suka berinteraksi dengan teman-temannya.

b. Sasaran Sekunder

a) Demografis

Laki-laki dan perempuan.

Usia dewasa.

b) Geografis

Sinjai

c) Psikografis

Peduli terhadap perkembangan kemampuan anaknya, peduli terhadap pengetahuan anaknya tentang kebudayaan Sinjai, dan orangtua yang perhatian kepada anaknya.


d) Behavioral




Orangtua yang dekat dengan anak dan seringkali berkomunikasi atau mengajar anak dengan membaca buku cerita, dan orangtua yang sering bepergian dengan anak-anaknya.

3. Analisis strategi Komunikasi Visual

a. Analisis Gaya Visual

Pemilihan gaya visual dalam membuat suatu karya berupa ilustrasi buku bergambar dengan memilih target audiens anak-anak memang sangat perlu diperhatikan karena kesan pertama yang akan menarik perhatian anak-anak untuk membaca sebuah buku adalah dari tampilan visual gambar yang di ilustrasikan. Berikut adalah beberapa jenis penggambaran gaya visual yang sering penulis lihat dalam beberapa buku ilustrasi bergambar untuk anak-anak:

| No | Jenis | Penjelasan | Contoh |
|----|--------|---|---|
| 1 | Kartun | Kartun adalah gambar dengan penampilan lucu yang mempresentasikan suatu peristiwa |  <p>(Sumber: Internet, diakses Maret 2017)</p> |

| | | | |
|---|-------------|--|--|
| 2 | Realis | Realisme dalam seni rupa merupakan usaha menampilkan objek maupun subjek dalam suatu karya sebagaimana tampilan dalam kehidupan sehari-hari tanpa menambah embel-embel atau interpretasi tertentu. |  <p>(Sumber: Internet, diakses Maret 2017)</p> |
| 3 | Semi Kartun | Semi kartun sering juga disebut sebagai gambar kalikatur yang merupakan kartun yang dibuat dengan melakukan perubahan terhadap wajah atau bentuk seseorang. Misalnya mata menjadi besar hidung menjadi kecil dan sebagainya. |  <p>(Sumber: Internet, diakses Maret 2017)</p> |
| 4 | Anime/Manga | Merupakan penggambaran yang dicirikan melalui gambar berwarna-warni dengan menampilkan tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan kepada anak-anak sampai dewasa. |  <p>(Sumber: Internet, diakses Maret 2017)</p> |

Tabel 3.2. jenis-jenis Penggambaran Gaya Visual

b. Analisis Warna

Warna berfungsi untuk memberikan vibrasi tertentu di dalam suatu desain. Begitu hebatnya kekuatan warna, sehingga bisa memberikan efek psikologis kepada semua orang yang melihatnya. Beberapa warna mampu menarik perhatian anak dan membuatnya cenderung akan lebih bersemangat dan senang yang dapat memberi pengaruh positif pada anak. Warna - warna yang disukai oleh anak-anak usia pra sekolah hingga sekolah dasar yaitu warna cerah dan kontras, yang dapat

menimbulkan perasaan gembira. setiap warna mempunyai karakter atau sifat yang berbeda. Bahkan sejak dahulu warna diketahui mempunyai pengaruh terhadap manusia. Berikut adalah beberapa persepsi yang ditimbulkan oleh warna:

- 1) Merah, dari semua warna, merah merupakan warna terkuat dan paling menarik perhatian. Merah identik dengan kesan berani, semangat, agresif, dan penuh gairah. Warna primer ini mengandung arti cinta, gairah, berani, kuat, agresif, merdeka, kebebasan, hangat, bahaya, perang, anarki, dan tekanan.
- 2) Kuning, melambangkan kegembiraan, menciptakan perasaan optimis, percaya diri, akrab, kreatif, depresi, ketakutan, kegelisahan, dan keputusasaan.
- 3) Hijau, melambangkan alam; bersifat menenangkan, menyegarkan, meningkatkan percaya diri, dan menunjukkan harapan. Hijau juga berarti kesehatan, keseimbangan, rileks, dan berjiwa muda.
- 4) Biru, mewakili suasana dingin seperti birunya lautan. Warna biru memiliki sifat alami, segar, bersih; melambangkan perasaan yang mendalam, intelektualitas, kepercayaan, pengabdian, keadilan, dan konsistensi.
- 5) Jingga, warna ini melambangkan kekeringan, kebahagiaan, bercita-cita, riang dan gembira.
- 6) Ungu, warna ini melambangkan riang, misterius dan berduka.
- 7) Putih, warna putih mewakili kesucian dan kebersihan. Putih juga melambangkan damai, sukacita, sempurna, jujur, sederhana, baik, netral, dan kematian.

- 8) Abu-abu, warna abu-abu melambangkan ketenangan dan kesederhanaan, juga mengandung arti bijaksana, dewasa, tidak egois, dan seimbang.
- 9) Hitam, berkesan elit, elegan, memesona, kuat, agung, teguh, hati, sedih, terancam, tertindas, putus asa, dan kematian.

c. Analisis Tipografi

Saat memilih jenis tipografi untuk anak-anak, kita harus mencari yang sederhana dan tampak mudah untuk dibaca. Huruf yang cocok untuk anak-anak yaitu counter yang sebaiknya bulat, bagian sudutnya disarankan mempunyai ujung yang tumpul, tidak bersudut lancip ataupun kotak. Berikut adalah beberapa contoh tipografi yang secara khusus dibuat untuk anak-anak:

- a) *Sasson Primary*
- b) *Gill Sans Infant*
- c) *Bembo Infant*
- d) *Plantin Infant*
- e) *Cheeky Rabbit*
- f) *DK Mama Bear*
- g) *Homework Normal*
- h) *Kabstitchin time*

Contoh tipografi diatas merupakan tipografi yang memiliki kesan luwes yang sangat cocok menggambarkan karakter anak-anak berikut adalah penjelasan font untuk contoh tipografi diatas.

- a. Luwes yaitu karakter huruf yang memiliki goresan lembut seperti tulisan tangan serta memiliki sudut yang melengkung.
- b. Tidak kaku yaitu karakter huruf yang sudut-sudutnya tidak tajam atau persegi.
- c. Tidak bersudut tajam yaitu karakter huruf yang sudut-sudutnya tidak lancip, sudutnya melengkung dan bulat.
- d. Tidak terlalu rapat yaitu karakter huruf yang jarak hurufnya tidak terlalu berdekatan antara huruf yang satu dan lainnya sehingga dapat terbaca dengan jelas.

| No | Jenis/ Nama Huruf | Karakter Font | Bentuk Sudut Font |
|----|-----------------------------------|---|---|
| 1 | Sans piang | Karakter fontnya tidak kaku. Bentuk fontnya tipis | Ujung fontnya memiliki tangkai tipis dan berbeda-beda tiap fontnya ada yang bulat dan ada yang runcing. |
| 2 | Gill Sans Infant | Karakter fontnya halus dan sedikit rapat namun tidak kaku. | Ujung fontnya datar dan tidak tajam |
| 3 | Bembo Infant | Karakter fontnya tipis dan luwes. | Ujung fontnya tidak runcing |
| 4 | Plantin Infant | Karakter fontnya tebal dan memiliki kait paja ujungnya, jenis font ini juga memiliki kesan luwes dan tidak kaku | Ujung fontnya berbentuk persegi |
| 5 | Cheeky Rabbit | Karakter fontnya sangat halus dan memiliki jarak yang teratur, serta memiliki variasi pada huruf "i" | Ujung fontnya bulat |
| 6 | DK Mama Bear | Karakter fontnya luwes dan tidak kaku, jarak antar huruf juga teratur sehingga sangat mudah untuk dibaca, font ini sangat cocok untuk anak-anak | Ujung fontnya bulat dan tebal |
| 7 | Homework Normal | Karakter hurufnya bulat dan tebal namun tidak kaku. Memiliki kesan <i>hand writing</i> | Ujung fontnya tumpul dan bulat |

| | | | |
|---|------------------------------------|---|---------------------|
| 8 | <i>Kbastitchin time</i> | Karakter hurufnya tebal memiliki garis pinggir dan bulat sangat mudah untuk dibaca karena kesannya yang bolt. | Ujung fontnya bulat |
|---|------------------------------------|---|---------------------|


Tabel 3.3. jenis-jenis font

Dari beberapa jenis huruf diatas kemungkinan yang akan dipilih dalam pembuatan buku cerita bergambar ini adalah *gill sans infant*, *chekky rabbit*, *dk mama bear*, serta *kbastitohin time*. Dengan pertimbangan jenis font tersebut memiliki kesan luwes serta mudah terbaca.

4. Analisis Kompetitor

Kompetitor merupakan persaingan antar dua produk yang sama dengan masing masing menonjolkan kelebihan dari prodak yang dimiliki dan memejokkan prodak lawan kompetitor itu sendiri. Dalam perancangan buku bergambar cerita rakyat ini juga memiliki beberapa kompetitor yang sudah lebih dulu merancang buku bergambar untuk anak-anak. berikut adalah beberapa kompetitor yang dimaksud penulis:

| No | Judul Cerita | Kelebihan | Kekurangan | Gambar |
|----|-------------------------------------|---|--|---|
| 1 | Cerita Rakyat Ande-Ande Lumut | Kelebihan dari ilustrasi yang ditampilkan adalah busana yang digunakan tokoh sesuai dengan busana kerajaan. | Sedangkan kelemahannya terdapat pada teks yang di tampilkan sangat panjang, dengan demikian anak-anak akan |  <p>(sumber: http://www.priceza.co.id, Maret, 2017)</p> |

| | | | | |
|---|---|--|--|---|
| | | | mudah bosan untuk membacanya. | |
| 2 | Kisah Ajisaka dan Asal Mula Aksara Jawa | Kelebihan dari buku ini yaitu setiap adegan yang ditampilkan dalam cerita masing masing memiliki penjelasan teks yang singkat. | kelemahannya adalah ilustrasi yang ditampilkan masih sangat sederhana dan terkesan kaku |  <p>(sumber: internet, Maret, 2017)</p> |
| 3 | Asal Mula Danau Toba | Kelebihan dari ilustrasi yang ditampilkan adalah karakter tokoh yang realis | kelemahan dari buku ini adalah tampilan visual yang kurang menarik karena didominasi oleh teks yang panjang serta warna yang ditampilkan kurang menarik karena kurang kontras. |  <p>(sumber: internet, Maret, 2017)</p> |

Tabel 3.4. Analisis Kompetitor

Berdasarkan analisis tersebut maka penulis bisa membandingkan dan menjadikan dasar dari perancangan yang akan penulis lakukan. Dengan adanya perbandingan tersebut maka penulis akan membuat sebuah buku yang berbeda dari

buku yang telah di buat oleh kompetitor dan mengambil kelebihan buku tersebut sebagai referensi dasar saat merancang nantinya.

5. Analisis *Positioning* dan *Branding*

Positioning merupakan upaya untuk mendesain produk maupun merek agar dapat menempati sebuah posisi yang unik dibenak konsumen. Hasil dari posisi pasar atau *positioning* ialah menciptakan kesan tertentu kepada prodak yang kita tawarkan agar tercipta rasa ingin membeli prodak yang kita tawarkan kepada konsumen. *Positioning* juga dapat menimbulkan citra atau *brand* yang ditentukan oleh masyarakat yang merupakan komponen dari segmentasi pasar.

Berdasarkan pernyataan di atas, *positioning* dilakukan untuk membedakan prodak buku cerita bergambar yang akan dibuat oleh penulis dengan prodak yang sudah ada dipasaran, sebagai contoh buku yang sudah ada dipasaran kita dapat melihat analisis kempotitior yang telah dilakukan sebelumnya oleh penulis, salah satunya adalah cerita rakyat Ande-ande Lumut, Kelebihan dari ilustrasi yang ditampilkan adalah busana yang digunakan tokoh sesuai dengan busana kerajaan. Sedangkan kelemahannya terdapat pada teks yang di tampilkan sangat panjang, dengan demikian anak-anak akan mudah bosan untuk membacanya.

Berdasarkan hal itu *positioning* dalam perancangan ini, penulis akan menawarkan, cerita sejarah atau asal usul karampuang dalam bentuk buku bergambar dimana anak-anak secara tidak langsung akan belajar sejarah dengan beberapa nilai moral yang terkandung di dalamnya, dengan mengangkat gaya visual kartun yang disukai anak-anak. adapun *brand* yang akan penulis angkat adalah ayo

membaca, dengan harapan bahwa ada ajakan kepada anak-anak untuk membaca buku cerita rakyat yang menarik.

6. Analisis Media Komunikasi

Media komunikasi merupakan perantara penyampaian segala informasi dengan cara yang mudah serta efisien, dalam kajian teori sebelumnya penulis telah memaparkan jenis-jenis media komunikasi berdasarkan fungsi dan bentuknya.

Oleh karena itu, berdasarkan pertimbangan dan judul dari perancangan yang akan dilakukan oleh penulis yaitu “perancangan buku bergambar cerita rakyat Karampuang”, maka media yang dipilih adalah media cetak berupa buku. Dengan pertimbangan buku merupakan media yang paling pas untuk menyampaikan informasi yang akan disampaikan oleh penulis. Serta kecenderungan anak-anak lebih cepat menerima informasi yang kongkrit dibandingkan dengan cerita yang abstrak. Selain alasan tersebut penulis juga berinisiatif agar hasil rancangan nantinya dapat disumbangkan kepada perpustakaan umum daerah Sinjai sebagai referensi buku cerita daerah. Adapun alasan penulis untuk tidak memilih media berupa elektronik karena adanya aturan pemerintah bagi anak usia di bawah 13 tahun untuk membatasi atau masih dilarangnya menggunakan gawai/smartphone. Pesan ini disampaikan langsung oleh presiden RI Joko Widodo pada peringatan hari anak nasional 2017.

D. Target Audiens

Berdasarkan analisis target audiens yang dilakukan sebelumnya maka penulis berfikir bahwa peranan buku cerita bergambar cocok ditujukan kepada anak dari usia 8-12 tahun, hal ini dikarenakan pada usia tersebut anak-anak lebih mudah menerima segala informasi yang ada serta sikap kritis yang selalu ingin tahu terhadap lingkungan sekitarnya sangat besar. Oleh karena itu jika ditanamkan informasi dan nilai-nilai moral yang baik melalui cerita bergambar diharapkan anak-anak dapat tumbuh menjadi pribadi yang baik serta menghargai dan peduli terhadap budaya daerahnya.

E. Konsep Desain dan Strategi Perancangan

Konsep desain yang diangkat pada perancangan ini adalah “ceria” dengan menampilkan warna, bentuk, dan karakter yang menimbulkan kesan ceria. Adapun warna dominan yang akan digunakan berupa warna cerah, bentuk buku yang ditampilkan berupa buku yang lebih didominasi oleh gambar serta karakter toko yang akan digunakan berupa kartun yang menimbulkan kesan lucu. Untuk merealisasikan konsep desain tersebut maka perlu dilakukan konsep dan strategi yang meliputi empat hal berikut:

1. Konsep dan Strategi Komunikasi

a. Gambaran Besar

Asal mula keberadaan kampung Karampuang dikisahkan dengan munculnya sosok gadis cantik di Bukit Batau Lappa yang tak diketahui oleh

warga dari mana keberadaannya. Gadis cantik yang begitu kharismatik yang membuat bulu kuduk warga yang menyaksikan keberadaannya berdiri atau disebut juga dengan *Karampulue*.

b. Sinopsis

Dahulu kala bumi hanya berupa hamparan lautan yang sangat luas yang hanya meninggalkan beberapa gundukan daratan. Salah satu gundukan pada wilayah tanah bugis dikenal sebagai bukit Batu Lappa yaitu batu yang memiliki bidang luas yang menyerupai tempurung kelapa yang berada di wilayah Kabupaten Sinjai. Dari tahun ketahun airpun menjadi surut, lalu kaki bukit Batu Lappa dihuni oleh beberapa kelompok masyarakat.

Beberapa kelompok masyarakat yang mendiami kaki bukit tersebut hanya bergantung kepada hasil hutan, dan berburu binatang liar. Waktupun terus berlalu hingga masyarakat kesulitan untuk mendapatkan bahan makanan, serta binatang liar yang ada di hutan telah langka, maka kondisi masyarakat semakin memprihatinkan karena kekurangan bahan makanan.

Di tengah kondisi masyarakat yang memprihatinkan tiba-tiba muncul sosok gadis yang cantik jelita bagaikan bidadari di puncak Batu Lappa, dengan menggunakan pakaian merah yang menawan. Sosok gadis cantik ini memiliki rambut lurus dan panjang serta tidak diketahui dari mana kedatangannya. Seorang pemburu melihat keberadaan sosok gadis cantik tersebut, kemudian ia melaporkan keberadaan gadis cantik itu kepada pemimpin komunitas. Sang pemimpin tak percaya, ia lalu berkata “saya tidak percaya apa yang engkau

katakan wahai pemburu” lalu pemuru menjawab “saya mengatakan yang sebenarnya”. Percakapan mereka terhenti dan pemimpin lalu mengajak warga untuk membuktikan ucapan sang pemburu. Dari kejauhan mereka mengintip sosok gadis cantik yang dikatakan oleh pemburu dan mereka semua percaya bahwa perkataan sang pemburu memang benar sehingga membuat bulu kuduk warga merinding atau disebut dengan *karampulue*.

Pemimpin lalu menghampiri gadis cantik itu dan bertanya “apa yang sedang anda lakukan?” sang gadis menjawab “saya bertanam padi”. Dengan muka heran dan bertanya-tanya pemimpin lalu berkata “benarkah ini bisa ditanam wahai gadis?” gadispun menjawab “ya ini bisa ditanam bahkan bisa menghasilkan makanan yang sangat lezat” sambil memperlihatkan makanan berupa nasi yang berasal dari beras.

Setelah itu pemimpin memerintahkan seluruh masyarakat untuk naik ke Batu Lappa tempat keberadaan gadis cantik tersebut, setelah mereka sampai bulu kuduk seluruh warga ikut merinding melihat kecantikannya, maka tempat tersebut dinamakan *Karampulue*. Setelah seluruh warga berkumpul, maka pemimpin tersebut mengatakan gadis cantik ini akan saya daulat menjadi pemimpin masyarakat karena telah mengajarkan memanfaatkan lahan untuk menanam padi yang menjadi sumber kehidupan bagi kita semua.

Sang gadis telah diangkat menjadi ratu, dan kini iapun dipanggil dengan sebutan sang putri. Setelah diangkat mejadi pemimpin masyarakat ia memerintahkan kepada warga agar dibuatkannya satu rumah berupa gubuk yang sangat sederhana yang hanya memiliki satu tiang dan terletak dipuncak gunung,

rumah ini menjadi rumah adat pertama di *karampulue* serta ia juga memerintahkan agar warga mencetak beberapa sawah untuk menanam padi yang menjadi mata pencaharian utama masyarakat setempat. Semenjak masa kepemimpinan sang putri kondisi masyarakat sangat makmur, hasil panen berlimpah ruah.

Taklama kemudian sang putri mengumpulkan warganya di puncak Batu Lappa dan berpesan “*eloka tuo tea mate, eloka medeceng tea maja* yang artinya saya ingin hidup dan tak mau mati, saya ingin kebaikan dan menghindari kejelekan”. Pesan itu kemudian diartikan oleh warga bahwa ia ingin agar apa yang telah ia lakukan untuk dilestarikan dan kelak menjadi modal utama masyarakat. Setelah menyampaikan pesan singkat sang putri tersebut tiba-tiba menghilang diatas Puncak Batu Lappa tempat pertama kali ia ditemukan. Masyarakat menangisi atas kepergian putri yang mereka cintai karena telah mensejahterakan hidup mereka.

Seiring dengan berjalannya waktu kata *karampulue* berubah menjadi Karampuang karena tempat tersebut sering digunakan sebagai tempat persinggahan raja-raja atau bangsawan Bone yang disapa dengan sebutan puang, dan bangsawan Gowa yang disapa dengan sebutan karaeng. Perpaduan dua nama puang dan karaeng ahirnya *karampulue* berubah menjadi Karampuang.

Cerita diatas dinarasikan kemabali oleh Faris Jumawan yang di *sadur* (menyusun kembali cerita tanpa mengubah garis-garis besarnya) dari beberapa sumber.

c. *Storyline*

- 1) Ilustrasi 1 : Dahulu kala bumi hanya berupa hamparan lautan yang sangat luas yang hanya meninggalkan beberapa gundukan daratan. Salah satunya, bukit Batu Lappa yaitu batu yang memiliki bidang luas yang menyerupai tempurung kelapa.
- 2) Ilustrasi 2 : Dari tahun ketahun airpun menjadi surut, lalu kaki bukit Batu Lappa dihuni oleh beberapa kelompok masyarakat.
- 3) Ilustrasi 3 : Kelompok masyarakat yang mendiami kaki bukit tersebut hanya bergantung kepada hasil hutan, dan berburu binatang liar.
- 4) Ilustrasi 4 : Masyarakat kesulitan untuk mendapatkan bahan makanan, serta binatang liar yang ada di hutan telah langka, kondisi masyarakat semakin memprihainkan.
- 5) Ilustrasi 5 : Tiba-tiba muncul sosok gadis yang cantik jelita bagaikan bidadari di puncak Batu Lappa, dengan menggunakan pakaian merah yang menawan.
- 6) Ilustrasi 6 : Seorang pemburu melihat keberadaan sosok gadis cantik tersebut, kemudian ia melaporkan keberadaan gadis cantik itu kepada pemimpin komunitas.
- 7) Ilustrasi 7 : Sang pemimpin tak percaya ia lalu berkata “saya tidak percaya apa yang engkau katakan wahai pemburu” lalu pemuru menjawab “saya mengatakan yang sebenarnya”.
- 8) Ilustrasi 8 : Dari kejauhan mereka mengintip sosok gadis cantik. sehingga membuat bulu kuduk warga merinding atau disebut dengan *karampulue*.

- 9) Ilustrasi 8 : Pemimpin menghampiri gadis cantik itu lalu bertanya “apa yang sedang anda lakukan?” sang gadis menjawab “saya bertanam padi”. Dengan muka heran dan bertanya-tanya pemimpin lalu berkata “oh ini bisa ditanam wahai gadis?” gadis pun menjawab “ya ini bisa ditanam bahkan bisa menghasilkan makanan yang sangat lezat” sambil memperlihatkan makanan berupa nasi yang berasal dari beras.
- 10) Ilustrasi 10 : Pemimpin memerintahkan seluruh masyarakat untuk naik ke Batu Lappa yang kemudian dinamakan *Karampulue*. pemimpin tersebut mengatakan gadis cantik ini akan saya daulat menjadi pemimpin masyarakat.
- 11) Ilustrasi 11 : Sang putri memerintahkan kepada warga agar dibuatkannya satu rumah berupa gubuk yang sangat sederhana yang hanya memiliki satu tiang dan terletak dipuncak gunung, serta mencetak beberapa sawah untuk menanam padi.
- 12) Ilustrasi 12 : Kondisi masyarakat sangat makmur, hasil panen berlimpah ruah.
- 13) Ilustrasi 13 : Sang putri mengumpulkan warganya dipuncak Batu Lappa dan berpesan “eloka tuo tea mate, eloka medeceng tea maja yang artinya saya ingin hidup dan tak mau mati, saya ingin kebaikan dan menghindari kejelekan”.
- 14) Ilustrasi 14 : Sang putri tiba-tiba menghilang diatas puncak Batu Lappa. Masyarakat menangisi atas kepergian putri yang mereka cintai karena telah mensejahterakan hidup mereka.

15) Ilustrasi 15 : Seiring dengan berjalannya waktu kata *karampulue* berubah menjadi Karampuang karena tempat tersebut sering digunakan sebagai tempat persinggahan raja-raja atau bangsawan Bone yang disapa dengan sebutan puang, dan bangsawan Gowa yang disapa dengan sebutan karaeng. Perpaduan dua nama puang dan karaeng akhirnya *karampulue* berubah menjadi Karampuang.

d. Pesan

Berdasarkan sinopsis cerita, ada beberapa pesan moral yang terkandung dalam cerita yang disampaikan, yang pertama sang putri yang mengajarkan masyarakat Karampuang untuk bercocok tanam dengan menanam padi, yang akhirnya menjadi mata pencaharian utama masyarakat setempat, karena sebelumnya masyarakat belum mengetahui bercocok tanam dan hanya mengandalkan hasil hutan serta berburu. Kemudian pesan moral yang kedua adalah Sang putri mengumpulkan warganya di Puncak Batu Lappa dan berpesan “*eloka tuo tea mate, eloka medeceng tea maja*” yang artinya saya ingin hidup dan tak mau mati, saya ingin kebaikan dan menghindari kejelekan”. pesan ini diartikan oleh warga bahwa dia ingin apa yang telah dia lakukan untuk tetap dilestarikan dan kelak menjadi modal utama masyarakat.

2. Konsep dan Strategi Kreatif

a. Konsep Kreatif

1) Pendekatan Verbal

Komunikasi verbal adalah bentuk komunikasi yang disampaikan komunikator dengan cara tertulis (*written*) atau lisan (*oral*) proses penyampaian informasi dilakukan dengan menggunakan media berupa surat, lukisan, gambar, dan lain-lain. Buku bergambar cerita rakyat Karampuang akan dikemas dengan bahasa yang mudah dipahami dan dimengerti oleh anak-anak, sehingga pesan moral dan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam cerita dapat tersampaikan.

2) Pendekatan Visual

Gaya ilustrasi yang digunakan adalah gaya kartun. Gaya kartun dipilih karena pada dasarnya anak-anak menyukai gambar yang sederhana, lucu, dan unik, dimana dalam ilustrasi yang akan dibuat nantinya akan digabungkan beberapa elemen-elemen pendukung dari cerita yang akan disampaikan berupa latar suasana maupun tempat untuk lebih memperindah tampilan dari gambar yang di ilustrasikan.

b. Strategi Kreatif

Berdasarkan analisis sebelumnya perancangan ini mengangkat sejarah asal usul Karampuang yang dikemas dalam bentuk buku bergambar, dengan harapan agar anak-anak akan lebih mudah untuk mempelajari sejarah. adapun

gaya ilustrasi yang akan digunakan oleh penulis adalah gaya kartun. Ilustrasi kartun menampilkan gambar yang penuh warna serta terkesan lucu bagi anak-anak sehingga akan menimbulkan rasa ingin melihat ilustrasi gambar yang ditampilkan. Buku cerita ini akan didominasi oleh ilustrasi gambar dan sedikit naskah cerita dengan harapan agar tidak timbul rasa bosan terhadap anak untuk membaca teks yang panjang. Penggambaran tokoh akan dibuat semenarik mungkin dalam gaya kartun, sebagai poin yang ditonjolkan dalam ilustrasi. Dalam ilustrasi ini pakaian yang digunakan oleh tokoh akan disesuaikan dengan pakaian yang sering dipakai oleh masyarakat Karampuang yaitu baju berwarna putih dan merah dengan kombinasi sarung bermotif, serta memakai songkok hitam untuk laki-laki.



Gambar 3.6. Contoh Karakter Kartun
(sumber: <http://aliexpres.com>, Maret, 2017)

3. Konsep dan Strategi Visual

a. Pemilihan warna

Berdasarkan analisis sebelumnya maka warna dominan yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah warna-warna yang menarik perhatian

anak-anak berupa warna *vivid color*. *Vivid color* merupakan warna-warna dasar yang sering disebut dengan warna terang/*bright color*, seperti warna kuning, hijau, biru, merah, dan ungu. Warna-warna tersebut bisa mengungkapkan kegembiraan dan keceriaan yang dirasakan oleh anak-anak. Adapun yang menunjukkan perasaan emosi ataupun sedih seperti warna coklat, hitam dan abu-abu. Selain warna tersebut ada kemungkinan dalam perancangan penggunaan warna akan bertambah.



Gambar 3.7. Warna Untuk Anak
(sumber: <http://hobianak.com>, Maret, 2017)

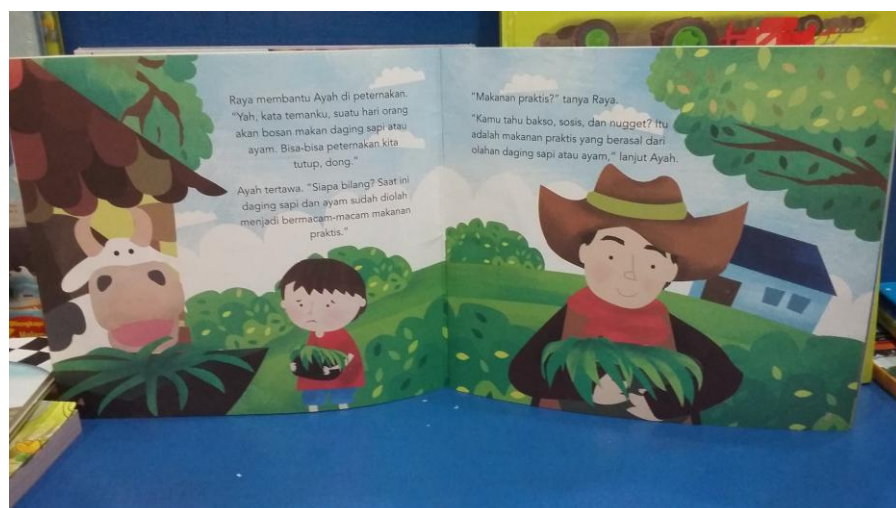
b. Tipografi yang Terpilih

Pemilihan tipografi berdasarkan analisis yang telah dilakukan oleh penulis yaitu ada beberapa font yang cocok untuk anak-anak, namun dalam perancangan ini penulis memilih font dengan nama *gill sans infant*, *chekky rabbit*, *dk mama bear*, serta *fluber*. Font ini nantinya akan dikombinasikan pada beberapa teks yang ada dalam buku cerita rakyat, misalnya *flubber* untuk cover

buku, *dk mama bear* untuk naskah ceritanya. Font tersebut masuk kriteria font yang cocok untuk anak-anak, yaitu tidak kaku, tidak memiliki ujung yang runcing, serta yang paling penting adalah mudah terbaca.

c. Layout

Dalam perancangan ini layout yang digunakan ialah layout yang sederhana dan cocok untuk anak-anak. Dimana tiap halamannya akan di dominasi oleh gambar yang mengilustrasikan cerita dan akan ada sedikit tulisan sebagai penjelas dari ilustrasi yang di gambarkan. Tulisannya akan dibuat dengan ukuran font yang besar agar anak-anak mudah untuk membacanya. Sesuai dengan penjelasan sebelumnya bahwa anak-anak menyukai buku yang di dominasi dengan gambar dan akan bosan jika dalam buku lebih di dominasi dengan tulisan.



Gambar 3.8. Contoh layout
(foto: Sri Wulandari, Maret 2017, Samsung Galaxy)

d. Rencana Karakter Tokoh

Dalam perancangan buku bergambar ini ada tiga tokoh utama yang akan digambarkan oleh penulis yaitu:

- 1) Gadis cantik, digambarkan sebagai tokoh utama dalam cerita dan seorang gadis cantik yang penuh kharismatik, pandai bercocok tanam serta santun. Penggambaran karakter gadis cantik dengan memakai baju berwarna merah dengan rambut yang terurai serta memakai anting-anting.
- 2) Sang pemburu, digambarkan sebagai tokoh yang pandai berburu, dan penuh keberanian. Penggambaran karakternya menggunakan pakaian berburu khas masyarakat Sinjai yaitu menggunakan sarung dan celana pendek, dengan sarung diikat dibagian pinggang. Selain itu sang pemburu juga menggunakan kain yang berukuran kecil yang diikatkan pada kepalanya. Pemburu ini memakai alat pemburunya berupa parang panjang yang disimpan di sela-sela sarung yang berada di pinggangnya.
- 3) Pemimpin kelompok, digambarkan sebagai tokoh yang memiliki jiwa kepemimpinan yang sangat besar. Pemimpin digambarkan dengan menggunakan pakaian khas masyarakat Karampuang saat melakukan ritual adat yaitu memakai baju putih dengan sarung bermotif kotak-kotak serta memakai songkok hitam.

4. *Positioning dan Branding*

Berdasarkan analisis sebelumnya *positioning* dalam perancangan ini, penulis akan menawarkan, cerita sejarah atau asal usul karampuang dalam bentuk buku bergambar dimana anak-anak secara tidak langsung akan belajar sejarah dengan beberapa nilai moral yang terkandung di dalamnya, dengan mengangkat gaya visual kartun yang disukai anak-anak. Adapun *brand* yang akan penulis angkat adalah ayo membaca, dengan harapan bahwa ada ajakan membaca buku cerita bergambar yang menarik kepada anak-anak.

5. Konsep dan Strategi Media

a. Media Utama

Setelah merancang strategi komunikasi, strategi kreatif, dan strategi visual, maka tahap selanjutnya yaitu bagaimana merancang strategi media komunikasi karena dalam menyampaikan suatu pesan ke khalayak dibutuhkan sebuah media untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan kepada target audiens atau khalayak. Berdasarkan analisis sebelumnya media utama sebagai hasil akhir dari rancangan ini berupa buku dengan ukuran 20 x 20 cm. Untuk menjaga cover buku agar tidak rusak maka akan diberikan *corner protector* dengan tujuan agar bagian sudut-sudut buku tidak mudah rusak. Buku ini kurang lebih memiliki 30 halaman dengan gambaran halaman 1 dan 2 berisi satu ilustrasi gambar, serta setiap halamannya akan dilapisi dengan karton plano agar setiap lembar dari buku tersebut memiliki ketebalan dan tidak mudah sobek

mengingat target audiensya adalah anak-anak, penjilutannya menggunakan jilid lem, dan *hardcover* glossy.

b. Media pendukung

Banner, merupakan salah satu media promosi yang di cetak dengan print digital yang umumnya berbentuk potrait atau vertikal. Banner sangat umum untuk digunakan karena mudah dipindah-pindahkan posisinya, mudah digulung, awet serta praktis. Jenis bahan yang akan dipakai nantinya yaitu albatros dengan ukuran 160 cm x 60 cm.



Gambar 3.9. Contoh Banner
(sumber: internet, diakses Maret, 2017)

c. Media Promosi

Media Promosi merupakan upaya membujuk orang untuk menerima produk atau konsep agar yang kita rancang dengan tujuan agar konsumen mengenal ataupun membelinya. Berikut merupakan beberapa media promosi yang akan dibuat.

1) Poster

Poster merupakan media publikasi yang bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat, dalam hal ini poster bertujuan untuk mempromosikan buku bergambar cerita rakyat Karampuang, poster nantinya akan dicetak menggunakan kertas kingstruk dengan ketebalan 260 gram.



Gambar 3.10. Contoh Poster
(sumber: internet, diakses Maret, 2017)

2) Buku Mewarnai

Mewarnai merupakan suatu bentuk kegiatan kreativitas, dimana anak diajak untuk memberikan satu atau beberapa goresan warna pada suatu bentuk atau pola gambar, sehingga terciptalah sebuah kreasi seni. Ada banyak manfaat mewarnai bagi anak, yaitu :

- a) Melatih anak mengenal aneka warna dan nama-nama warna

- b) Melatih mengenai objek sehingga anak memahami detail objek yang akan diwarnai terlebih dahulu sebelum mereka mewarnai.
- c) Melatih kemampuan koordinasi antara mata dan tangan. Mulai dari bagaimana cara yang tepat menggenggam krayon, hingga memilih warna dan menajamkan krayon.

Pembuatan buku mewarnai ini bertujuan untuk memperkenalkan buku cerita rakyat yang telah dirancang oleh penulis, dimana isinya merupakan story line dari masing-masing ilustrasi pada cerita yang telah dibuat.



Gambar 3.11. Anak Mewarnai
(sumber:<http://blog.Lazada.co.id-manfaat-belajar-mewarnai-bagi-anak>, diakses Maret, 2017)

3) Gantungan Kunci

Gantungan kunci merupakan salah satu alat publikasi yang efektif untuk mempromosikan cerita rakyat Karampuang karena mudah untuk dibawa kemana saja, dimana pada gantungan kunci nantinya akan ditampilkan tokoh utama dalam cerita tersebut.



Gambar 3.12. Contoh Gantungan kunci
(sumber: internet, diakses Maret, 2017)

4) Buku Gambar

Menggambar merupakan kegiatan membentuk imaji, dengan menggunakan banyak pilihan teknik dan alat. Yang sering digunakan adalah pensil grafit, pena, kuas tinta, pensil warna, crayon, dan spidol. Media permukaan yang sering digunakan adalah kertas, meskipun tidak menutup kemungkinan pula digunakannya media lain seperti kain, permukaan kayu, dinding, dan lain-lain. Manfaat yang dapat diperoleh anak lewat aktivitas menggambar adalah sebagai berikut :

- a) Mengekspresikan bentuk-bentuk emosi yang dirasakan anak dan disalurkan dalam bentuk gambar
- b) Melatih gerak tangan untuk menghasilkan bentuk atau gambar yang lebih baik (kecerdasan motorik halus anak)
- c) Proses pembelajaran anak untuk mengungkapkan apa yang ada dipikirannya saat itu, menuangkan idenya, memvisualisasikan dan merealisasikan imajinasinya dalam sebuah karya seni

- d) Membantu meningkatkan konsentrasi, melatih daya ingat, dan kesabaran anak.

Buku gambar yang akan dibuat oleh penulis sama dengan buku gambar pada umumnya, yang menjadi ciri dari buku gambar ini adalah sampul/ cover dari buku gambar ini merupakan ilustrasi dari cerita rakyat yang telah di ilustrasikan oleh penulis.



Gambar 3.13. Contoh Anak Menggambar
(sumber: <http://zidniklopedia.com>, diakses Maret, 2017)

5) Pin Peniti

Pin peniti merupakan aksesoris yang biasa digunakan sebagai media promisi, hadiah kepada teman atau keluarga, tanda panitia/peserta, aksesoris pada baju, tas, topi, untuk institusi/kampus, maupun organisasi. Pin peniti juga digunakan sebagai media promosi dan publikasi.

d. Hardware dan Software

a. Hardware

Hardware atau perangkat keras yang akan digunakan dalam perancangan ini. Berikut ini adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses berkarya :

- 1) *Printer* yang digunakan dalam pembuatan karya ini adalah merk HP.

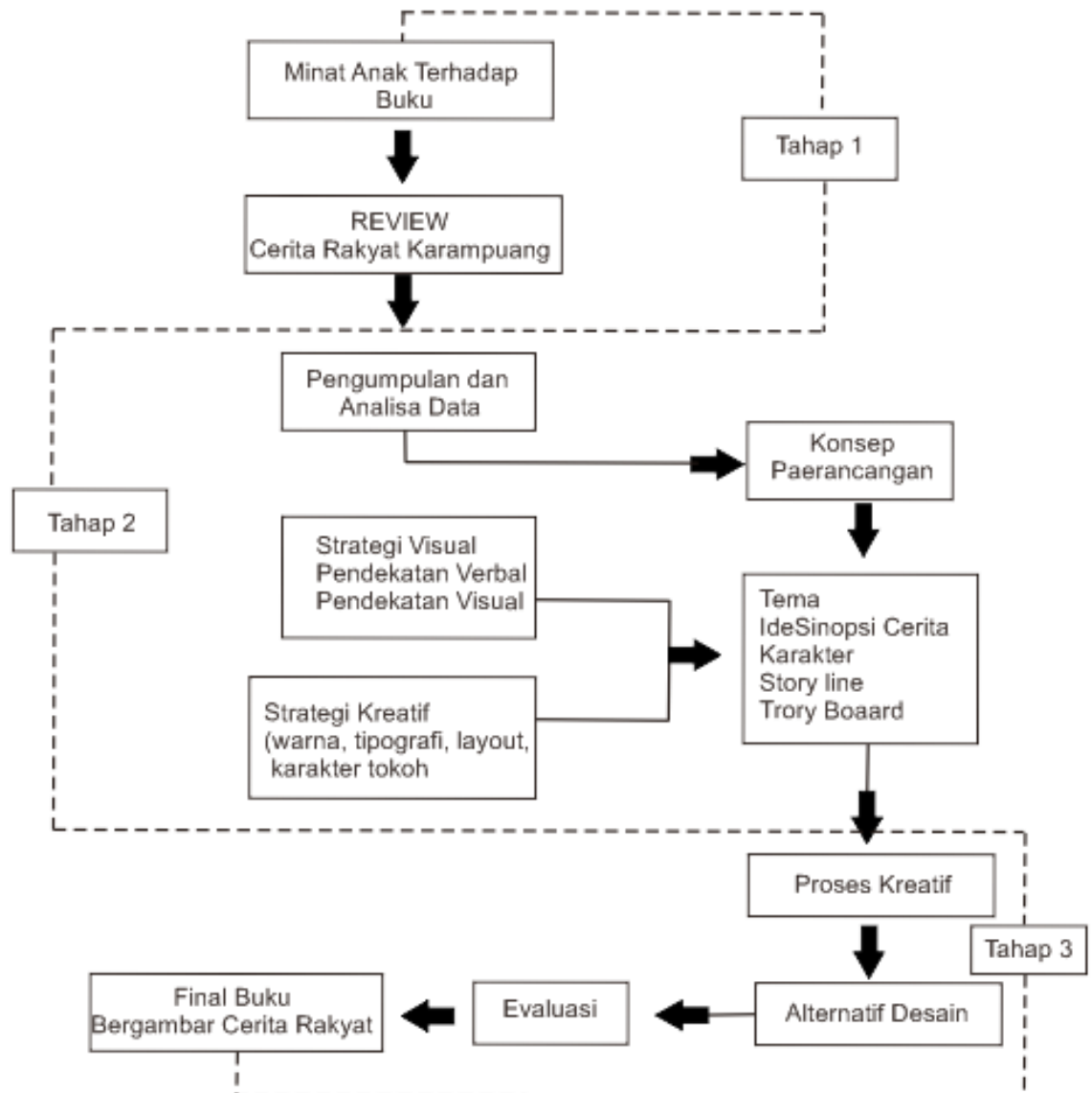
Alat ini digunakan untuk mencetak hasil desain yang telah jadi, dan melihat apakah penempatan desain per halamannya sudah sesuai, kemudai tahap selanjutnya di cetak menggunakan mesin cetak offset dengan ukuran A3+ .

- 2) Laptop yang digunakan dalam perancangan adalah laptop merek toshiba core i5.

b. Software

Software yang digunakan saat melakukan perancangan ini adalah *Coreldraw X7* dan *Adobe photoshop Cs6*

F. Skema Perancangan



Gambar 3.14. Skema perancangan

BAB IV

PEMBAHASAN PERANCANGAN DAN HASIL

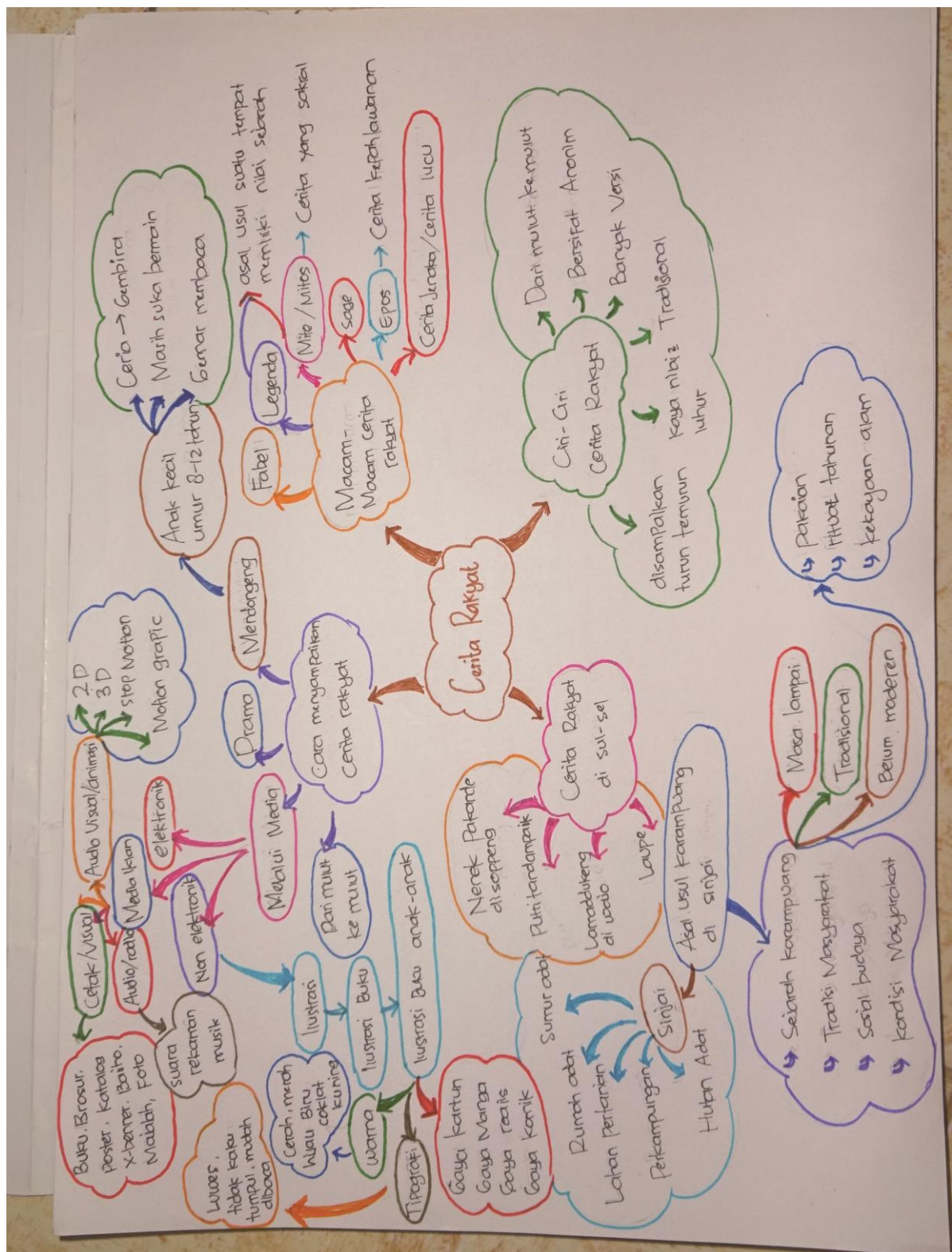
A. Pembahasan Perancangan

1. *Pra Perancangan*

Pra perancangan merupakan tahapan awal dari merancang buku cerita yang dilakukan penulis, prosesnya dilakukan mulai dari menyusun *brainstorming*, *mindmapping*, strategi desain, dan eksplorasi visual.

a. Curah Gagasan/ *Brainstorming*

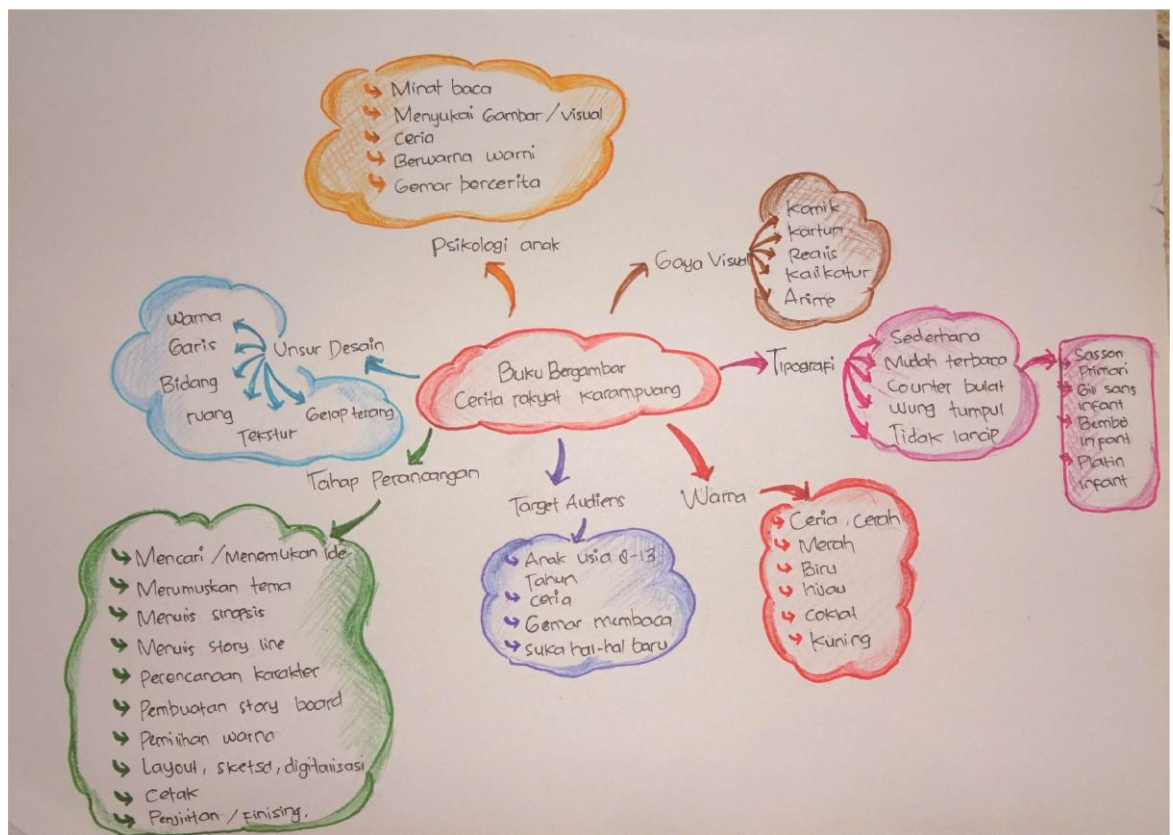
Curah gagasan/ *brainstorming* dalam perancangan ini bertujuan untuk mengumpulkan ide-ide atau gagasan dari beberapa orang/pemikir untuk mendapatkan karya desain yang diinginkan berdasarkan permasalahan, dan konsep cerita yang telah ditentukan sebelumnya. Penggambaran *brainstorming* ini mengacu pada poin utama dari tema yang akan diangkat pada buku bergambar yaitu cerita rakyat, cerita rakyat ini kemudian penulis kembangkan menjadi beberapa sub-sub poin yang nantinya akan menjadi dasar dalam perancangan. Berikut adalah gambaran *brainstorming* yang telah penulis uraikan:



Gambar 4.1 Sketsa *Brainstorming*
(sumber: Sketsa Sri wulandari)

b. Pemetaan gagasan/ *mindmapping*

Mindmapping dapat diartikan sebagai pemetaan pemikiran kesegala arah, dan juga sebagai proses memetakan pikiran untuk memetakan konsep-konsep permasalahan yang ada. Dalam perancangan ini *mindmapping* dikembangkan dari ide-ide yang berasal dari *brainstorming* seperti pemilihan warna dominan, gaya visual, pemilihan tipografi, dan unsur-unsur desain sehingga menghasilkan peta pikiran yang dapat lebih mudah untuk dipahami karena bentuknya dalam bentuk gambar hasil dari *mindmapping* ini sebagai acuan penulis dalam mengembangkan konsep desain yang dibuat pada bab sebelumnya, adapun gambarannya sebagai berikut.



Gambar 4.2 Sketsa *Mindmapping*
(Sumber: Sketsa Sri wulandari)

c. Eksplorasi Visual/ Strategi Desain

Setelah mendapatkan gambaran ide dan konsep yang dikembangkan dari *brainstorming* dan *mindmapping* maka selanjutnya dilakukan penggambaran besar, penggambaran ide kreatif, konsep desain sampai dengan tahap sketsa buku cerita yang akan dibuat.

1) Gambaran Besar

Karya yang akan dibuat adalah buku bergambar yang menceritakan asal mula keberadaan kampung Karampuang yang dikisahkan dengan munculnya sosok gadis cantik di bukit Batau Lappa yang tak diketahui oleh warga dari mana keberadaannya.

2) Storyline

Gambaran *storyline* akan dibuat dalam bentuk tabel untuk lebih merincikan setiap ilustrasi pada naskah cerita yang telah dituliskan pada bab sebelumnya.

| No | Naskah | Penggambaran Cerita |
|----|---|--|
| 1 | Dahulu kala bumi hanya berupa hamparan lautan yang sangat luas yang hanya meninggalkan beberapa gundukan daratan. Salah satunya, bukit Batu Lappa yaitu batu yang memiliki bidang luas yang menyerupai tempurung kelapa | Cerita akan diilustrasikan dengan hamparan lautan biru dan terdapat beberapa gundukan gunung batu, yang digambarkan sebagai bukit Batu Lappa pada masa lalu. Pada ilustrasi ini akan dominan dengan warna biru laut dan langitnya gunung batunya akan ditempatkan di tengah-tengah sebagai objek utama pada ilustrasi pertama. |
| 2 | Dari tahun ketahun airpun menjadi surut, lalu kaki bukit batu Lappa dihuni oleh beberapa kelompok masyarakat. | Cerita akan diilustrasikan dengan berkumpulnya beberapa masyarakat bukit Batu Lappa di tengah-tengah hutan, pada ilustrasi ini juga akan |

| | | |
|---|--|---|
| | | dimunculkan 1 tokoh utama dalam cerita yaitu pemimpin kelompok. terdapat beberapa rumah sebagai background. Warna yang mendominasi pada ilustrasi ini warna hijau terang. |
| 3 | Kelompok masyarakat yang mendiami kaki bukit tersebut hanya bergantung kepada hasil hutan, dan berburu binatang liar. | Cerita akan diilustrasikan dengan beberapa masyarakat yang mengumpulkan hasil hutan, ada yang membawa binatang hasil buruan serta memetik buah-buahan hasil hutan. Background yang digunakan juga masih menampilkan rumah hunian mereka. Pada ilustrasi ketiga ini juga akan dimunculkan 1 tokoh utama dalam cerita yaitu sang pemburu. |
| 4 | Masyarakat kesulitan untuk mendapatkan bahan makanan, serta binatang liar yang ada di hutan telah langka, kondisi masyarakat semakin memprihatinkan. | Cerita akan diilustrasikan dengan berkumpulnya masyarakat di tengah-tengah hutan. Ekspresi wajah masyarakat tersebut berbeda-beda sedih cemberut dan merenung atas berkurangnya hasil hutan sebagai makanan/mata pencaharian mereka |
| 5 | Tiba-tiba muncul sosok gadis yang cantik jelita bagaikan bidadari di puncak batu Lappa, dengan menggunakan pakaian merah yang menawan | Cerita akan diilustrasikan dengan munculnya tokoh utama dari cerita yaitu sang putri dengan ekspresi wajah senyum. Sang putri digambarkan berdiri di tengah hutan dan nampak dari jauh ada sang pemburu yang bersembunyi di balik semak-semanak mengintip keberadaannya. |
| 6 | Seorang pemburu melihat keberadaan sosok gadis cantik tersebut, kemudian ia melaporkan keberadaan gadis cantik itu kepada pemimpin komunitas | Cerita akan diilustrasikan dengan pertemuan antara pemburu dan pemimpin komunitas. Dimana ekspresi pemburu yang panik karena telah melihat sosok gadis cantik. Pemimpin komunitas dengan muka heran. Backgroundnya berada di tempat tinggal warga. |
| 7 | Sang pemimpin tak percaya ia lalu berkata “saya tidak percaya apa yang engkau katakan wahai pemburu” lalu pemburu menjawab “saya mengatakan yang sebenarnya” | Cerita akan diilustrasikan dengan percakapan sang pemburu yang berusaha meyakinkan pemimpin kelompok bahwa ia memang telah melihat sosok gadis cantik. Ekspresi wajah sang pemburu akan digambarkan panik. Ekspresi wajah pemimpin kelompok kebingungan. |
| 8 | Dari kejauhan mereka mengintip sosok gadis cantik. sehingga membuat bulu kuduk warga merinding atau disebut dengan <i>karampulue</i> . | Cerita akan diilustrasikan dengan gadis cantik yang sedang menanam padi (dalam posisi duduk). Dari kejauhan beberapa warga menyaksikan apa yang sedang dilakukan oleh sang putri. Suasana dalam cerita terdapat sepetak sawah di pinggir hutan. |
| 9 | Pemimpin menghampiri gadis cantik itu lalu bertanya “apa yang sedang anda lakukan?” sang gadis menjawab “saya bertanam padi”. | Cerita akan digambarkan dengan percakapan antara gadis cantik dan sang pemimpin kelompok, gadis cantik |

| | | |
|----|---|---|
| | Dengan muka heran dan bertanya-tanya pemimpin lalu berkata “oh ini bisa ditanam wahai gadis?” gadis pun menjawab “ya ini bisa ditanam bahkan bisa menghasilkan makanan yang sangat lezat” sambil memperlihatkan makanan berupa nasi yang berasal dari beras | memegang bakuk yang berisi nasi, pemimpin kelompok menunjuk nasi ekspresi wajahnya bertanya-tanya. Dari kejauhan terdapat warga yang menyaksikan percakapan mereka. Ekspresi wajahnya kebingungan. |
| 10 | Pemimpin memerintahkan seluruh masyarakat untuk naik ke batu Lappa yang kemudian dinamakan <i>Karampulue</i> . pemimpin tersebut mengatakan gadis cantik ini akan saya daulat menjadi pemimpin masyarakat. | Ceritanya akan digambarkan dengan berkumpulnya beberapa masyarakat. Pemimpin komunitas berdiri di hadapan warganya dengan ekspresi bercerita kepada warganya. Gadis cantik berada di samping pemimpin kelompok. Beberapa warga akan digambarkan dengan ekspresi wajah senang dan tersenyum. |
| 11 | Sang putri memerintahkan kepada warga agar dibuatkannya satu rumah berupa gubuk yang sangat sederhana yang hanya memiliki satu tiang dan terletak dipuncak gunung, serta mencetak beberapa sawah untuk menanam padi. | Ceritanya akan digambarkan dengan warga yang membangun sebuah rumah berbentuk kerucut (rumah digambarkan berbentuk kerucut karena menurut hasil survei penulis rumah adat yang pertama kali dibangun oleh masyarakat Karampuang hanya memiliki satu tiang, oleh karena itu penulis mengilustrasikannya dalam bentuk rumah kerucut). Ada beberapa warga dalam ilustrasi ini dengan berbagai macam aktifitas. Sang putri juga melihat warga membangun rumahnya dari kejauhan. |
| 12 | Kondisi masyarakat sangat makmur, hasil panen berlimpah ruah | Ceritanya akan digambarkan dengan hasil hutan yang sudah kembali membaik, ada warga yang membawa hasil panen padi, ada juga yang memetik jagung. Background yang digunakan dalam ilustrasi ini berada di sekitar rumah adat |
| 13 | Sang putri mengumpulkan warganya dipuncak batu Lappa dan berpesan “eloka tuo te mate, eloka medeceng tea maja yang artinya saya ingin hidup dan tak mau mati, saya ingin kebaikan dan menghindari kejelekan” | Ceritanya akan digambarkan dengan berkumpulnya warga puncak bukit, sang putri berdiri di depan warga dengan ekspresi bercerita. Beberapa warga hadir dan memperhatikan apa yang di katakan sang putri |
| 14 | Sang putri tiba-tiba menghilang diatas puncak batu Lappa. Masyarakat menngisi atas kepergian putri yang mereka cintai karena telah mensejahterakan hidup mereka. | Ceritanya akan digambarkan dengan sang putri yang menghilang dari hadapan warga dengan ekspresi tersenyum. Sedangkan ekspresi warga ada yang bersedih dan menangis. |
| 15 | Seiring dengan berjalannya waktu kata <i>karampulue</i> berubah menjadi Karampuang karena tempat tersebut sering digunakan sebagai tempat persinggahan raja-raja atau bangsawan Bone yang disapa dengan sebutan puang, dan bangsawan gowa yang | Ceritanya akan digambarkan dengan pertemuan antara orang bone dengan ciri khas songkok yang dipakainya (songkok bone) dan orang gowa dengan ciri khas pengikat kepalanya (patonro). Latar background yang digunakan pada |

| | | |
|--|--|--|
| | disapa dengan sebutan karaeng. Perpaduan dua nama puang dan karaeng akhirnya <i>karampulue</i> berubah menjadi Karampuang. | ilustrasi ini yaitu rumah adat yang berbentuk kerucut serta tumpukan batu yang disebut emba (possi tanah) yang menjadi pusat acara pesta adat tiap tahunnya. |
|--|--|--|

Tabel 4.1. Penggambaran Tiap Ilustrasi *Storyline*

3) Ide Kreatif

Dalam perancangan ini penulis mengangkat sejarah asal usul Karampuang yang dikemas dalam bentuk buku bergambar, dengan gaya ilustrasi kartun. Buku cerita ini akan di dominasi oleh ilustrasi gambar dan sedikit naskah cerita dengan harapan agar tidak timbul rasa bosan terhadap anak untuk membaca teks yang panjang.

4) Strategi Visual

Pada tahap ini dilakukan penetapan pemilihan warna, dan tipografi yang akan lebih dominan digunakan dalam perancangan buku bergambar ini, penentuan warna dan tipografi tersebut bersumber dari pengembangan konsep dan strategi visual pada bab sebelumnya.

a) Pemilihan Warna

warna dominan yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah warna-warna yang menarik perhatian anak-anak berupa warna *vivid color*. *Vivid color* merupakan warna-warna dasar yang sering disebut dengan warna terang/*bright color*, seperti warna kuning, hijau,

biru, merah, dan ungu. Warna-warna tersebut bisa mengungkapkan kegembiraan dan keceriaan yang dirasakan oleh anak-anak. Adapun yang menunjukkan perasaan emosi ataupun sedih seperti warna coklat, hitam dan abu-abu. Selain warna tersebut ada kemungkinan dalam perancangan penggunaan warna akan bertambah.















Gambar 4.3 Warna Dasar

(Sumber: <http://gehadelsayed.weebly.com> Diakses 29 Agustus 2017)

b) Penggunaan Warna Dominan

Berikut merupakan warna dominan yang digunakan dalam perancangan buku bergambar cerita rakyat Karampuang. Warna yang digunakan merupakan warna cerah.

| | | | | | |
|---|-------------------------------|---|-------------------------------|---|-------------------------------|
|  | R : 13 G : 135 B : 0 |  | R : 71 G : 161 B : 221 |  | R : 177 G : 148 B : 104 |
|  | R : 122 G : 86 B : 28 |  | R : 122 G : 86 B : 28 |  | R : 231 G : 231 B : 231 |
|  | R : 245 G : 202 B : 157 |  | R : 207 G : 14 B : 0 |  | R : 238 G : 230 B : 93 |
|  | R : 250 G : 109 B : 119 |  | R : 214 G : 143 B : 208 |  | R : 238 G : 230 B : 93 |

c) Tipografi

Memilih jenis tipografi untuk anak-anak, kita harus mencari yang sederhana dan tampak mudah untuk dibaca. Huruf yang cocok untuk anak-anak yaitu counter yang bulat, bagian sudutnya disarankan mempunyai ujung yang tumpul, tidak bersudut lancip ataupun kotak, pada bab sebelumnya penulis telah memaparkan beberapa jenis tipografi yang akan digunakan dan tipografi yang penulis pilih sebagai berikut:

1. Dahulu kala..... D K Mama Bear

Font ini digunakan pada teks untuk setiap ilustrasi cerita dalam buku.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

2. Kata pengantar..... gill sans infant

Font ini digunakan pada teks kata pengantar dalam buku cerita serta penjelasan tentang isi dari buku tersebut yang berada di cover bagian belakang dari buku yang penulis rancang.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

0123456789

3. Pesan putri cantik di Karampuang.....

KBAStitchInTime

Font ini digunakan pada teks, judul buku pada bagian cover.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

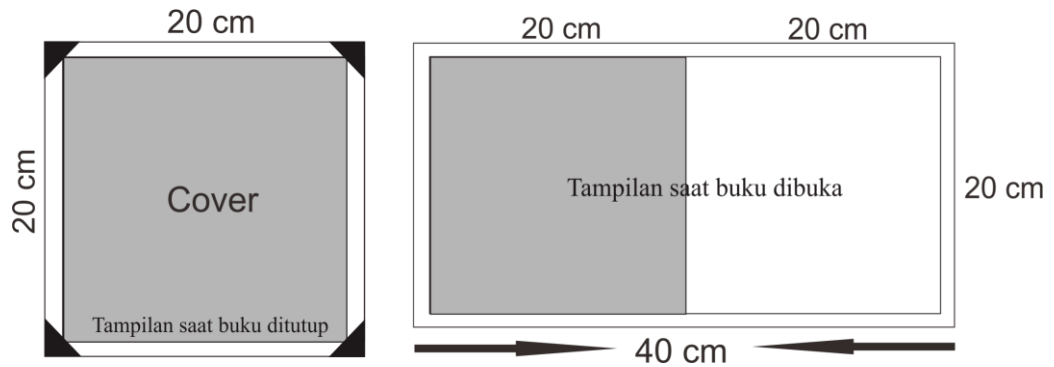
0123456789

5) Perencanaan Media

a) Media Utama

Buku cerita bergambar dengan ukuran 20cm x 20cm, menggunakan kertas kingstruck 210 gr. Pada halaman setiap buku dilapisi dengan karton plano yaitu kertas yang tebal dan kaku dengan ketebalan 0,2 mm yang berfungsi agar buku tidak mudah untuk sobek, mengingat target audiennya adalah anak-anak. Pada bagian cover menggunakan kertas kingstrus ukuran 260 gr yang dilaminating (*glossy*) dan juga menggunakan karton plano ukuran 0,4 mm. Pada bagian sudut cover buku menggunakan *corner protector* sebagai

pelindung buku. Menggunakan tehnik digital dan manual pada penjilিতannya.



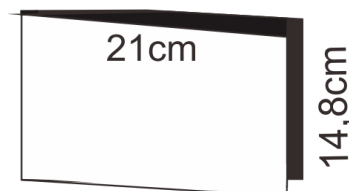
Gambar 4.4 Bentuk *Layout* Buku
(Sumber: Gambar Sriwulandari)

b) Media Pendukung dan Promosi

Media pendukung dan promosi dibuat untuk membantu mempromosikan buku bergambar yang dirancang penulis. Ada beberapa jenis media pendukung dan media promosi yang akan penulis buat yaitu:

a. Buku Mewarnai

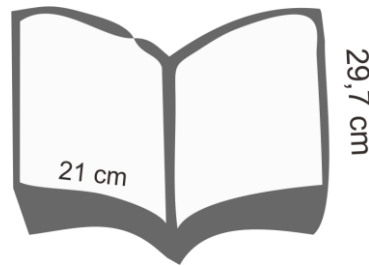
Menggunakan kertas gambar A5 14,8 cm x 21,0 cm dengan ketebalan 30 halaman, cover menggunakan kertas kingstruk 260 gr. Dengan tehnik cetak digital.



Gambar 4.5 Bentuk *Layout* Buku Mewarnai
(Sumber: Gambar Sriwulandari)

b. Buku Gambar

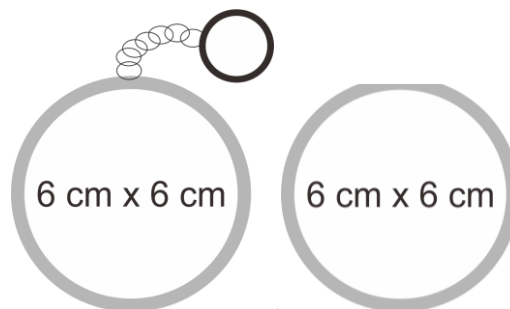
Menggunakan kertas gambar A4 dengan jumlah kertas 20 lembar. Bagian covernya menggunakan kertas kingsruk 260 gr yang di laminating *glossy*. Menggunakan tehnik cetak digital.



Gambar 4.6 Bentuk *Layout* Buku Menggambar
(Sumber: Gambar Sriwulandari)

c. Gantungan Kunci dan Pin Peniti

Gantungan kunci berbentuk bundar dengan ukuran 6 cm x 6 cm dan menggunakan bahan plastik dan besi



Gambar 4.7 Bentuk Gantungan Kunci
(Sumber: Gambar Sriwulandari)

d. Poster

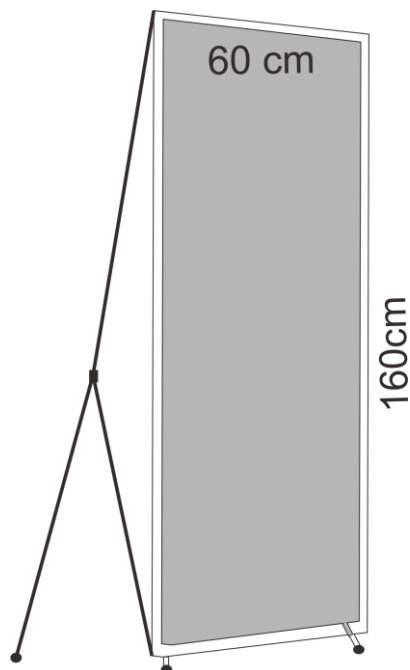
Menggunakan kertas Kingtruk 120 gr yang dicetak offside dengan ukuran 29,7 cm x 42 cm.



Gambar 4.8 Bentuk Poster
(Sumber: Gambar Sriwulandari)

e. X-Banner

Menggunakan bahan *albatros* ukuran 60 x 160 cm dengan teknik cetak digital.



Gambar 4.9 Bentuk X-banner
(Sumber: Gambar Sriwulandari)

6) Eksplorasi visual/ Sketsa

Setelah menguraikan gambaran tiap ilustrasi dalam bentuk storyline maka tahap selanjutnya adalah membuat sketsa dasar masing-masing karakter utama dalam cerita serta sketsa tiap adegan dalam cerita.

1) Sketsa Putri Cantik

Putri cantik dalam cerita adalah sosok *to manurung* yang merupakan tokoh utama dalam cerita yang digambarkan sebagai berikut:

- a) Memiliki rambut yang lurus dan panjang
- b) Memiliki mata yang besar
- c) Memakai anting-anting besar
- d) Pandai bertani
- e) Memakai baju berwarna merah
- f) Memakai rok berwarna coklat muda

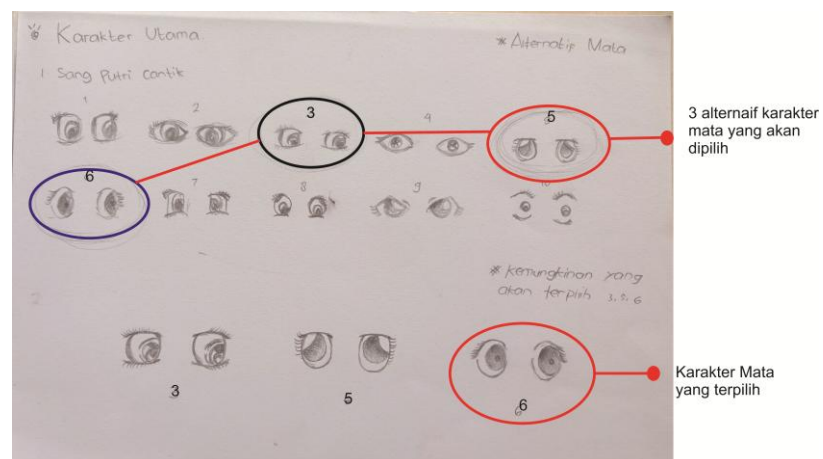
Pakaian yang digunakan untuk tokoh sang putri terinspirasi dari pakaian khas bugis yaitu *baju bodo* dan baju khas masyarakat Karampuang yang digunakan saat melaksanakan pesta adat.



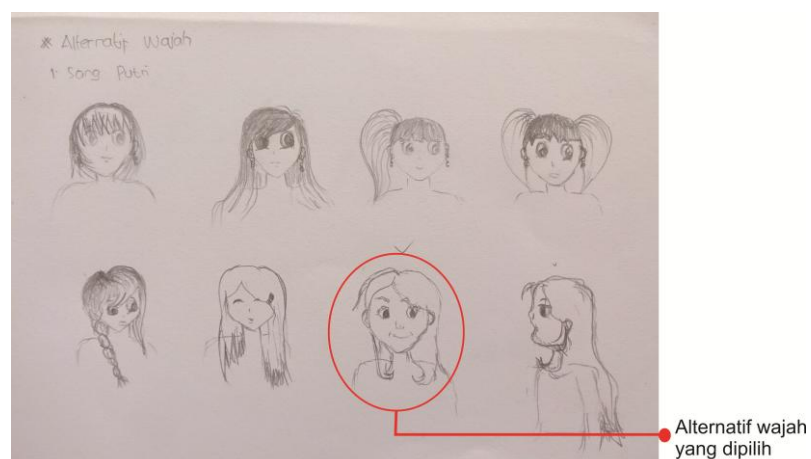
Sumber inspirasi pakaian sang putri



Gambar 4.10 Sumber Inspirasi Pakaian Sang Putri
(Sumber: <http://zazaridwan.blogspot.co.id> diakses 29 Agustus 2017)



Gambar 4.11 Sketsa Alternatif Mata Sang Putri
(Sumber: Sketsa Sri wulandari)



Gambar 4.12 Sketsa Alternatif Wajah Sang Putri
(Sumber: Sketsa Sri Wulandari)



Gambar 4.13 Sketsa Karakter Sang Putri
(Sumber: Sketsa Sri wulandari)

2) Sketsa pemimpin Kelompok dan Pemburu

Pemimpin kelompok merupakan tokoh kedua dalam cerita yang digambarkan memiliki jiwa kepemimpinan yang sangat besar. Adapun penggambarannya sebagai berikut:

- a) Memiliki mata besar
- b) Memakai songkok hitam
- c) Memakai baju putih
- d) Memakai sarung bermotif kotak-kotak

Pemburu merupakan tokoh ketiga dalam cerita yang digambarkan sebagai berikut:

- a) Memiliki mata yang tidak terlalu besar
- b) Pandai berburu
- c) Memakai baju berwarna biru
- d) Memakai celana pendek berwarna coklat
- e) Memakai sarung yang di ikatkan di pinggang
- f) Menggunakan alat pemburu berupa parang panjang
- g) Memakai ikat kepala

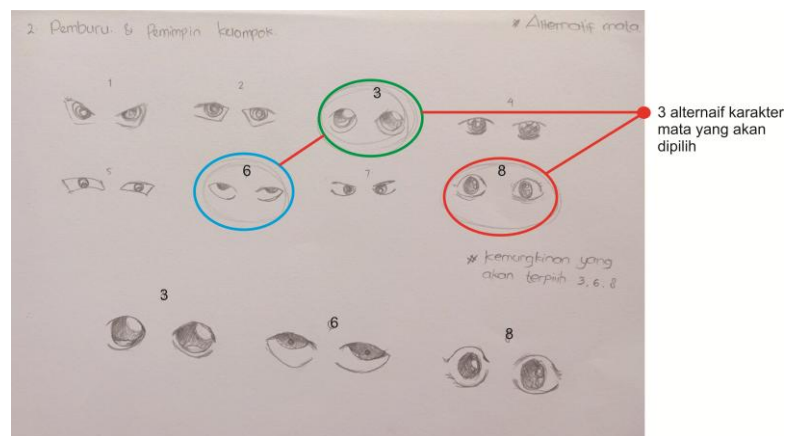
Pakaian yang digunakan untuk tokoh pemimpin kelompok dan pemburu dalam cerita terinspirasi dari baju yang sering digunakan masyarakat Karampuang pada saat melaksanakan pesta adat, serta motif sarung yang digunakan juga merupakan motif sarung khas yang paling sering digunakan oleh masyarakat Karampuang yaitu sarung dengan motif kotak-kotak.



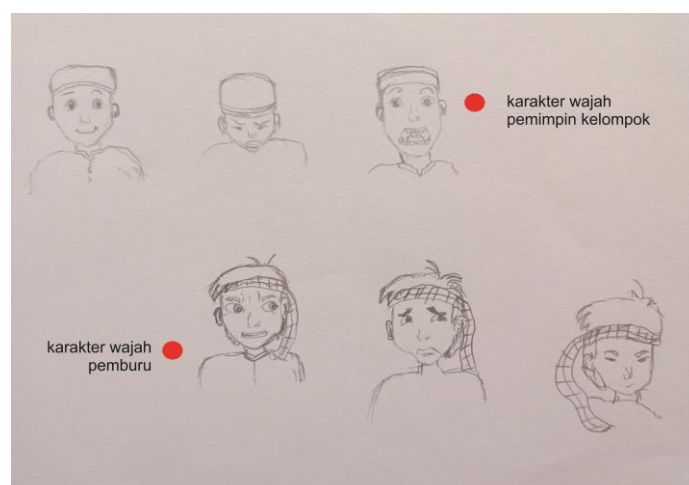
Sumber Inspirasi Pakaian Untuk Pemimpin Kelompok



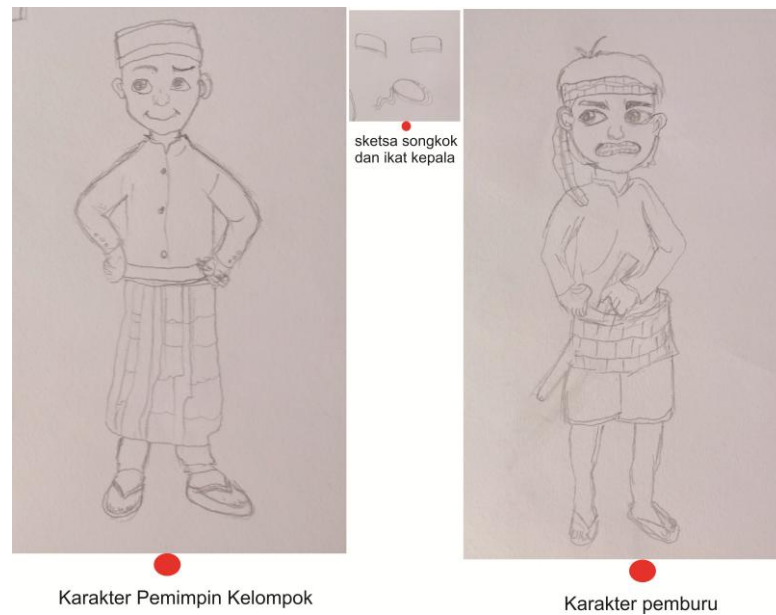
Gambar 4.14 Sumber Inspirasi pakaian Pemimpin Kelompok dan Pemburu
(Sumber: <http://zazaridwan.blogspot.co.id> diakses 29 Agustus 2017)



Gambar 4.15 Sketsa Alternatif Mata Pemimpin dan Pemburu
(Sumber: Sketsa Sri wulandari)



Gambar 4.16 Alternatif Sketsa Karakter wajah
(Sumber: Sketsa Sri wulandari)



Gambar 4.17 Karakter Tokoh
(Sumber: Sketsa Sri wulandari)

7) Desain Ilustrasi Buku Cerita

Pembuatan *story board* bertujuan untuk mempermudah menyampaikan ide cerita kita kepada orang lain. Pembuatan *sory board* ini dilakukan dengan menampilkan ilustrasi dari susunan *storyline* yang telah di buat pada bab sebelumnya.

1) Ilustrasi 1

Dahulu kala bumi hanya berupa hamparan lautan yang sangat luas yang hanya meninggalkan beberapa gundukan daratan. Salah satunya, bukit batu Lappa yaitu batu yang memiliki bidang luas yang menyerupai tempurung kelapa.



Gambar 4.18 Ilustrasi 1
(Sumber: Sketsa Sri wulandari)

2) Ilustrasi 2

Dari tahun ketahun airpun menjadi surut, lalu kaki bukit batu Lappa dihuni oleh beberapa kelompok masyarakat.



Gambar 4.19 Ilustrasi 2
(Sumber: Sketsa Sri wulandari)

3) Ilustrasi 3

Kelompok masyarakat yang mendiami kaki bukit tersebut hanya bergantung kepada hasil hutan, dan berburu binatang liar.



Gambar 4.20 Ilustrasi 3
(Sumber: Sketsa Sri wulandari)

4) Ilustrasi 4

Masyarakat kesulitan untuk mendapatkan bahan makanan, serta binatang liar yang ada di hutan telah langka, kondisi masyarakat semakin memprihatinkan.



Gambar 4.21 Ilustrasi 4
(Sumber: Sketsa Sri wulandari)

5) Ilustrasi 5

Tiba-tiba muncul sosok gadis yang cantik jelita bagaikan bidadari di puncak batu Lappa, dengan menggunakan pakaian merah yang menawan.



Gambar 4.22 Ilustrasi 5
(Sumber: Sketsa Sri wulandari)

6) Ilustrasi 6

Seorang pemburu melihat keberadaan sosok gadis cantik tersebut, kemudian ia melaporkan keberadaan gadis cantik itu kepada pemimpin komunitas.



Gambar 4.23 Ilustrasi 6
(Sumber: Sketsa Sri wulandari)

7) Ilustrasi 7

Sang pemimpin tidak percaya ia lalu berkata “saya tidak percaya apa yang engkau katakan wahai pemburu” lalu pemburu menjawab “saya mengatakan yang sebenarnya”.



Gambar 4.24 Ilustrasi 7
(Sumber: Sketsa Sri wulandari)

8) Ilustrasi 8

Dari kejauhan mereka mengintip sosok gadis cantik. sehingga membuat bulu kuduk warga merinding atau disebut dengan *karampulue*.



Gambar 4.25 Ilustrasi 8
(Sumber: Sketsa Sri wulandari)

9) Ilustrasi 9

Pemimpin menghampiri gadis cantik itu lalu bertanya “apa yang sedang anda lakukan?” sang gadis menjawab “saya bertanam padi”. Dengan muka heran dan bertanya-tanya pemimpin lalu berkata “oh ini bisa ditanam wahai gadis?” gadis pun menjawab “ya ini bisa ditanam bahkan bisa menghasilkan makanan yang sangat lezat” sambil memperlihatkan makanan berupa nasi yang



Gambar 4.26 Ilustrasi 9
(Sumber: Sketsa Sri wulandari)

10) Ilustrasi 10

Pemimpin memerintahkan seluruh masyarakat untuk naik ke batu Lappa yang kemudian dinamakan *Karampulue*. pemimpin tersebut mengatakan gadis cantik ini akan saya daulat menjadi pemimpin masyarakat.



Gambar 4.27 Ilustrasi 10
(Sumber: Sketsa Sri wulandari)

11) Ilustrasi 11

Sang putri memerintahkan kepada warga agar dibuatkannya satu rumah berupa gubuk yang sangat sederhana yang hanya memiliki satu tiang dan terletak dipuncak gunung, serta mencetak beberapa sawah untuk menanam padi dan jagung.



Gambar 4.28 Ilustrasi 11
(Sumber: Sketsa Sri wulandari)

12) Ilustrasi 12

Kondisi masyarakat sangat makmur, hasil panen berlimpah ruah.



Gambar 4.29 Ilustrasi 12
(Sumber: Sketsa Sri wulandari)

13) Ilustrasi 13

Sang putri mengumpulkan warganya dipuncak batu Lappa dan berpesan “eloka tuo te mate, eloka medeceng tea maja yang artinya saya ingin hidup dan tak mau mati, saya ingin kebaikan dan menghindari kejelekan”.

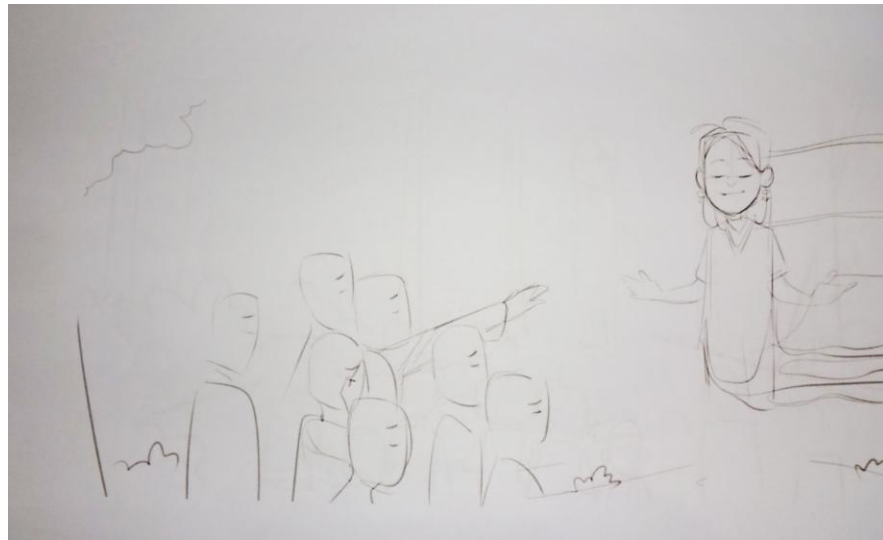


Gambar 4.30 Ilustrasi 13

(Sumber: Sketsa Sri wulandari)

14) Ilustrasi 14

Sang putri tiba-tiba menghilang diatas puncak batu Lappa. Masyarakat menangisi atas kepergian putri yang mereka cintai karena telah mensejahterakan hidup mereka.



Gambar 4.31 Ilustrasi 14
(Sumber: Sketsa Sri wulandari)

15) Ilustrasi 15

Seiring dengan berjalannya waktu kata *karampulue* berubah menjadi Karampuang karena tempat tersebut sering digunakan sebagai tempat persinggahan raja-raja atau bangsawan Bone yang disapa dengan sebutan puang, dan bangsawan gowa yang disapa dengan sebutan karaeng. Perpaduan dua nama puang dan karaeng ahirnya *karampulue* berubah menjadi Karampuang.



Gambar 4.32 Ilustrasi 15
(Sumber: Sketsa Sri wulandari)

8) Desain Line Art Karakter

Digitalisasi karakter dalam cerita dibuat dengan tehnik *line art* dengan tujuan agar lebih muda memisahkan objek pada saat proses pewarnaan.

1) Putri Cantik



Gambar 4.33 Putri Cantik
(Sumber: *Line Art* Satria Utama)

2) Sang Pemburu



Gambar 4.34 Pemburu
(Sumber: *Line Art Satria Utama*)

3) Pemimpin Kelompok

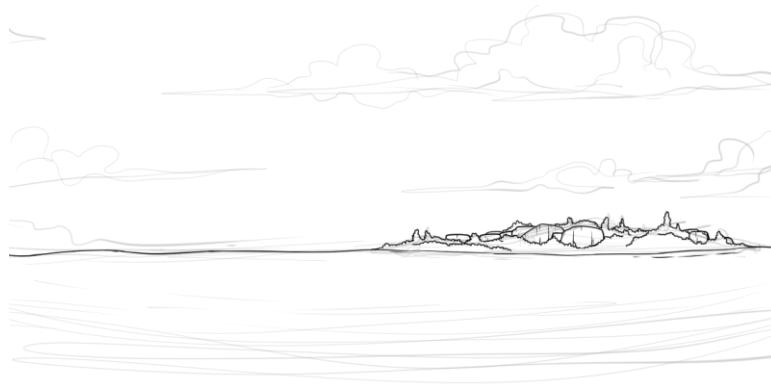


Gambar 4.35 Pemimpin Kelompok
(Sumber: *Line Art Satria Utama*)

9) Desain *Line Art* Buku Cerita

Line art storyboard buku cerita dilakukan sama halnya dengan *line art* karakter tokoh dalam cerita dibuat agar lebih mempermudah dalam proses pewarnaan.

1) *Line Art* Ilustrasi 1



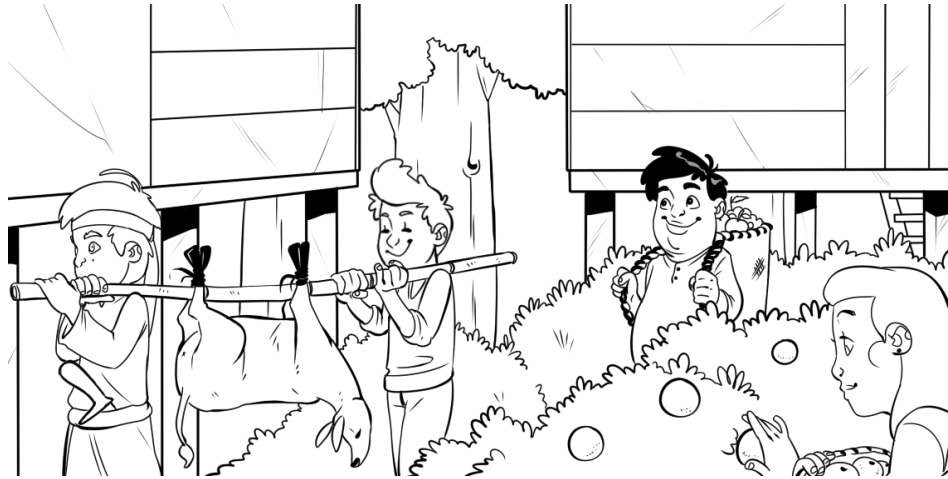
Gambar 4.36 Digitalisasi Ilustrasi 1
(Sumber: *Line Art* Satria Utama)

2) *Line Art* Ilustrasi 2



Gambar 4.37 Digitalisasi Ilustrasi 2
(Sumber: *Line Art* Satria Utama)

3) Line Art Ilustrasi 3



Gambar 4.38 Digitalisasi Ilustrasi 3
(Sumber: *Line Art Satria Utama*)

4) Line Art Ilustrasi 4



Gambar 4.39 Digitalisasi Ilustrasi 4
(Sumber: *Line Art Satria Utama*)

5) Line Art Ilustrasi 5



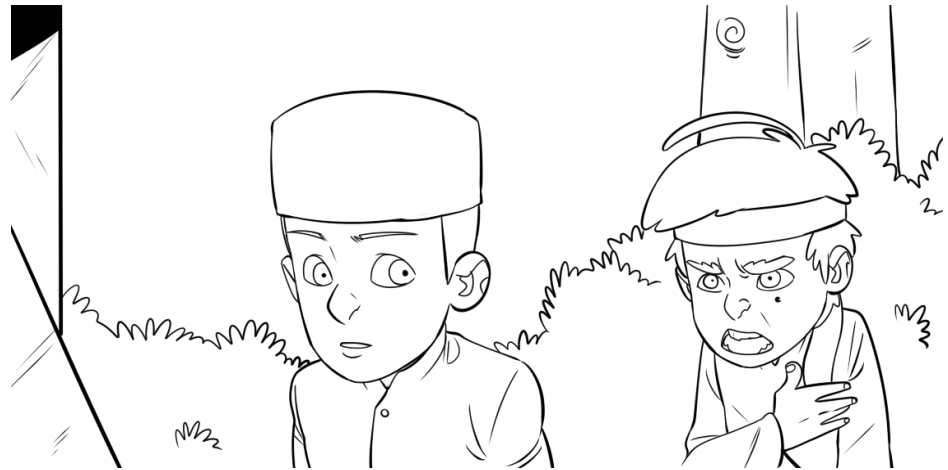
Gambar 4.40 Digitalisasi Ilustrasi 5
(Sumber: *Line Art Satria Utama*)

6) Line Art Ilustrasi 6



Gambar 4.41 Digitalisasi Ilustrasi 6
(Sumber: *Line Art Satria Utama*)

7) Line Art Ilustrasi 7



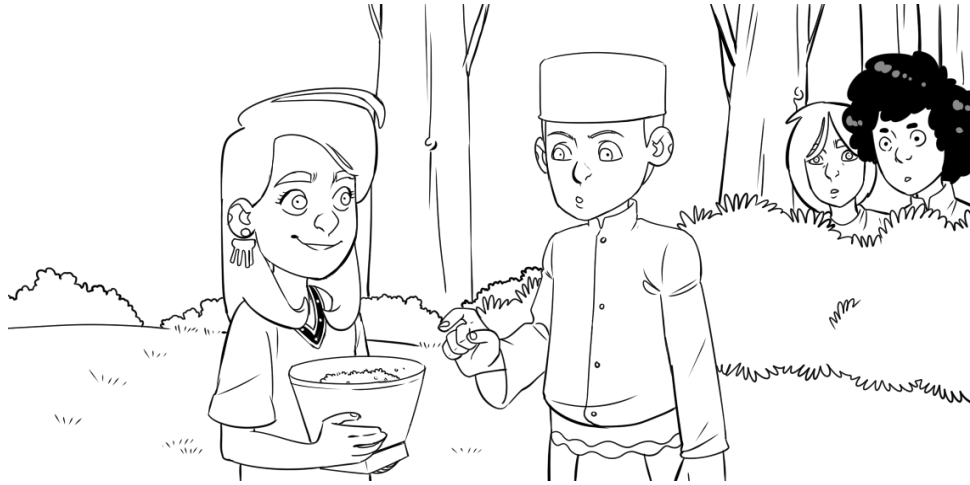
Gambar 4.42 Digitalisasi Ilustrasi 7
(Sumber: *Line Art Satria Utama*)

8) Line Art Ilustrasi 8



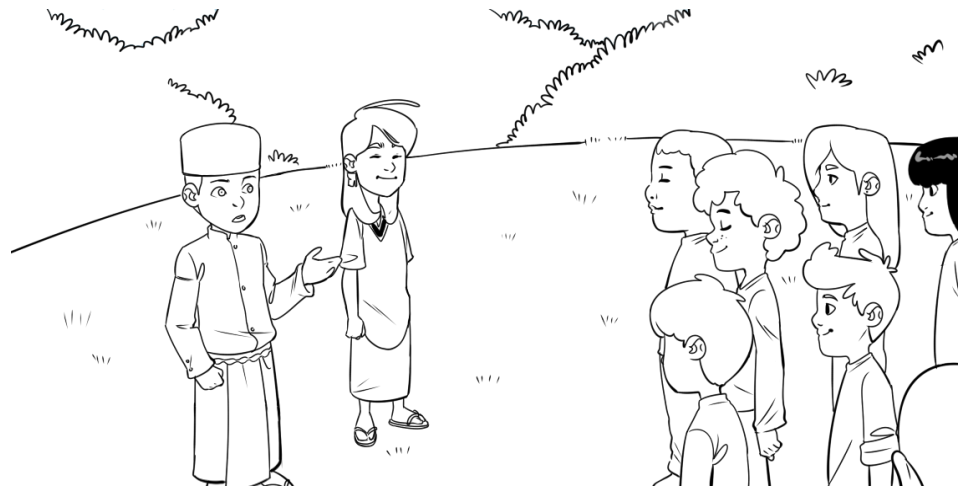
Gambar 4.43 Digitalisasi Ilustrasi 8
(Sumber: *Line Art Satria Utama*)

9) Line Art Ilustrasi 9



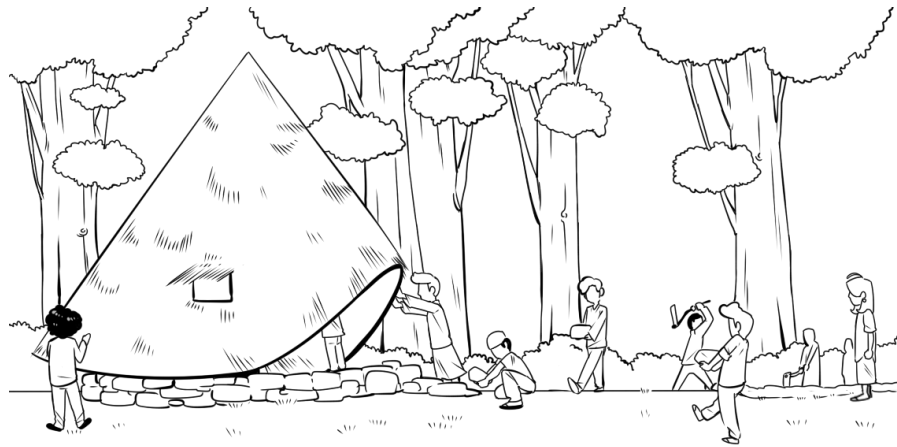
Gambar 4.44 Digitalisasi Ilustrasi 9
(Sumber: *Line Art Satria Utama*)

10) Line Art Ilustrasi 10



Gambar 4.45 Digitalisasi Ilustrasi 10
(Sumber: *Line Art Satria Utama*)

11) Line Art Ilustrasi 11



Gambar 4.46 Digitalisasi Ilustrasi 11
(Sumber: *Line Art Satria Utama*)

12) Line Art Ilustrasi 12



Gambar 4.47 Digitalisasi Ilustrasi 12
(Sumber: *Line Art Satria Utama*)

13) Line Art Ilustrasi 13



Gambar 4.48 Digitalisasi Ilustrasi 13
(Sumber: *Line Art Satria Utama*)

14) Line Art Ilustrasi 14



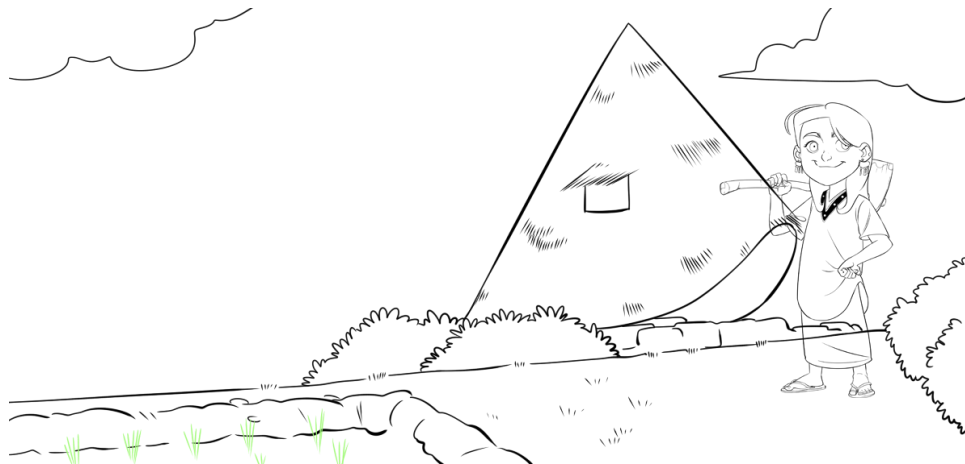
Gambar 4.49 Digitalisasi Ilustrasi 14
(Sumber: *Line Art Satria Utama*)

15) Line Art Ilustrasi 15



Gambar 4.50 Digitalisasi Ilustrasi 15
(Sumber: *Line Art Satria Utama*)

16) Line Art Ilustrasi Sampul



Gambar 4.51 Digitalisasi Ilustrasi Sampul
(Sumber: *Line Art Satria Utama*)

2. Perancangan

Setelah selesai melakukan persiapan pada tahap *pra produksi* maka tahap selanjutnya yaitu memasuki proses perancangan atau proses produksi buku cerita yang di mulai dengan melakukan digitalisasi pewarnaan dari *line art* yang dibuat sebelumnya.

a. Digitalisasi Karakter Tokoh Dalam Cerita

1) Putri cantik



Gambar 4.52 Pewarnaan Putri Cantik
(Sumber: Digitalisasi Satria Utama)

2) Sang Pemburu



Gambar 4.53 Pewarnaan Sang Pemburu
(Sumber: Digitalisasi Satria Utama)

3) Pemimpin Kelompok

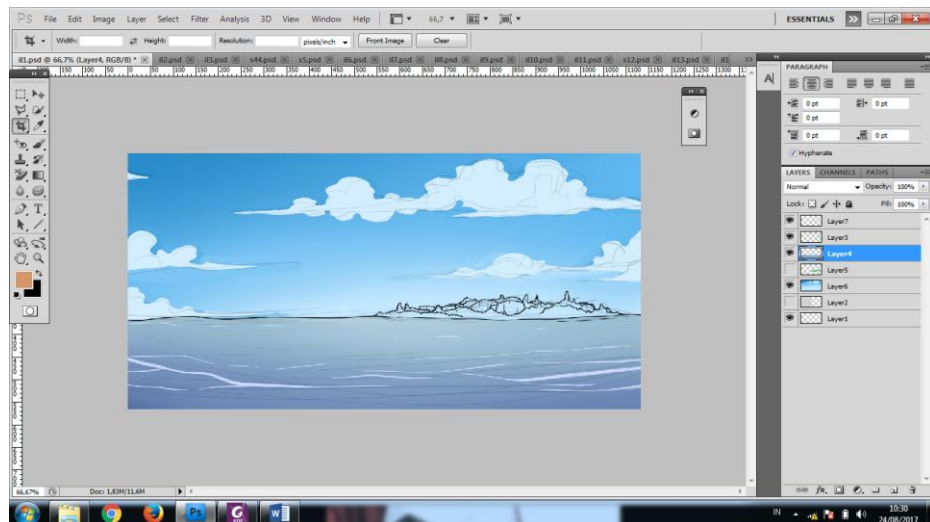
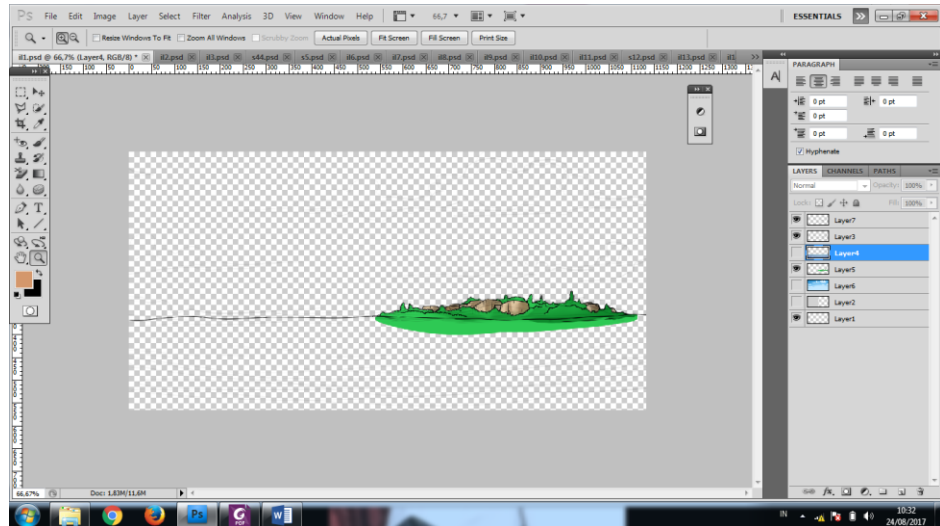


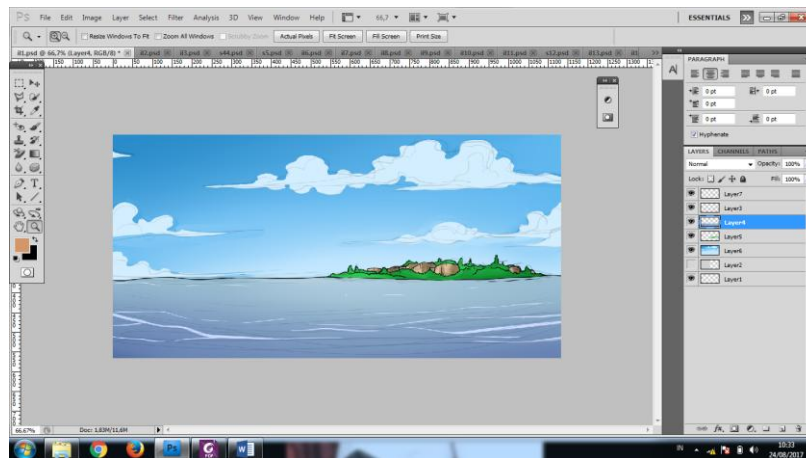
Gambar 4.54 Pewarnaan Sang Pemburu
(Sumber: Digitalisasi Satria Utama)

b. Digitalisasi / Pewarnaan Setiap Ilustrasi Buku Cerita

Setelah tahap sketsa selesai maka selanjutnya memasuki tahap pewarnaan menggunakan aplikasi photoshop dan sai.

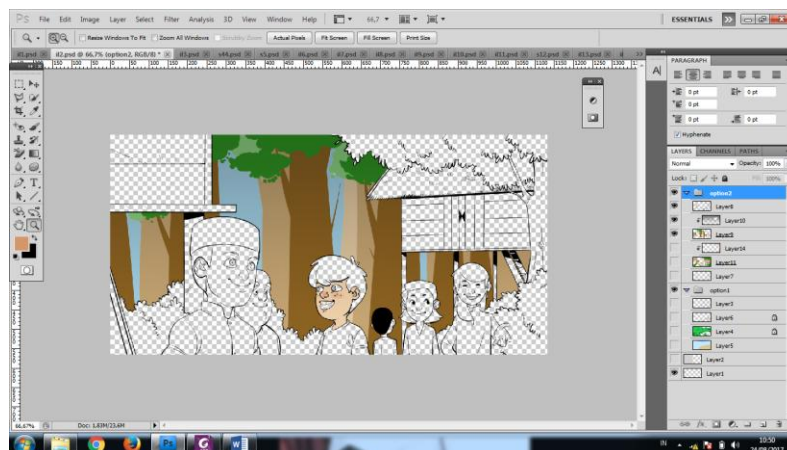
1) Pewarnaan Ilustrasi 1





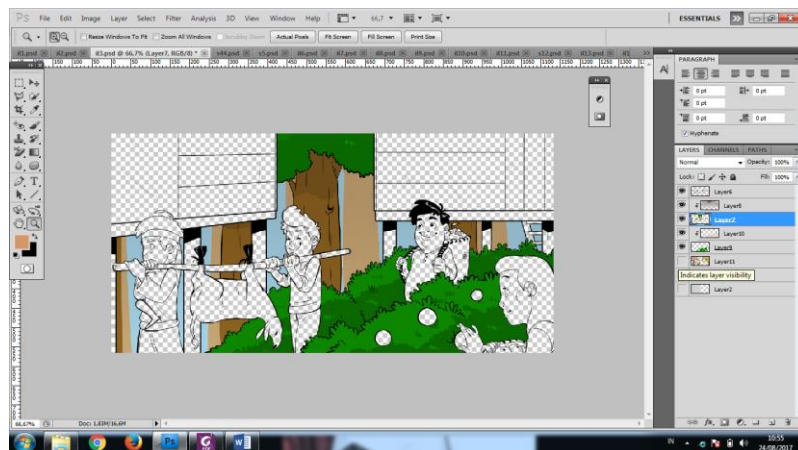
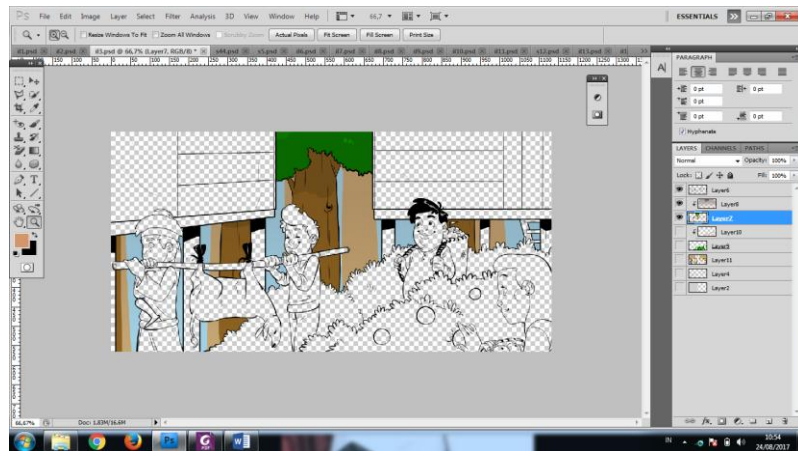
Gambar 4.55 Pewarnaan Ilustrasi 1
(sumber: Digitalisasi Satria Utama)

2) Pewarnaan Ilustrasi 2



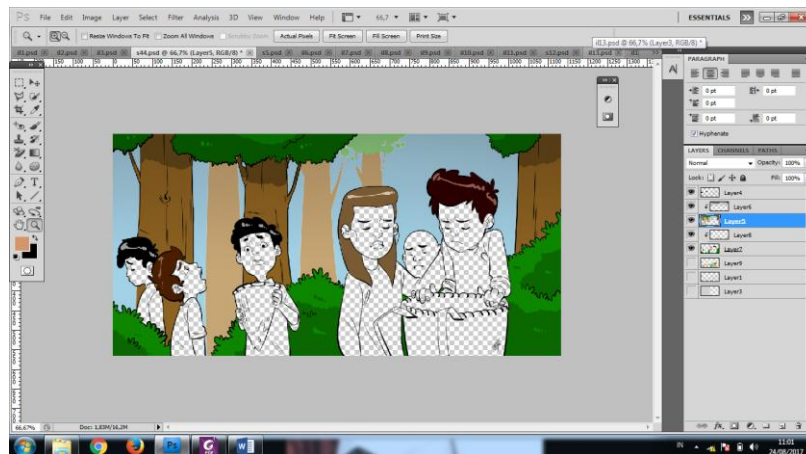
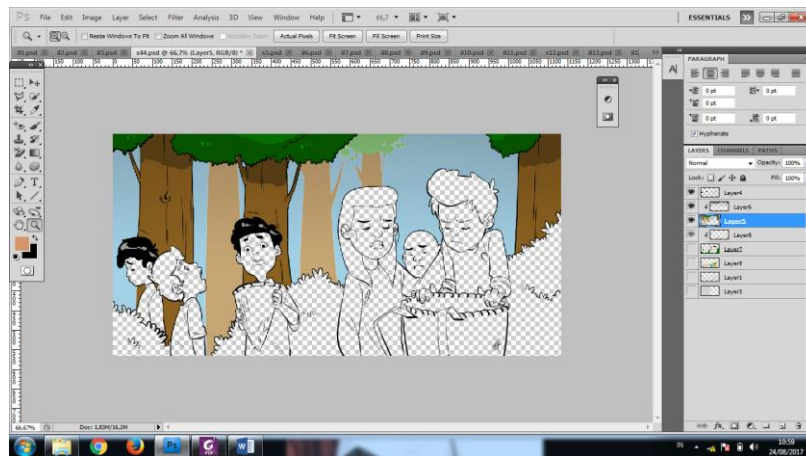
Gambar 4.56 Pewarnaan Ilustrasi 2
(Sumber: Digitalisasi Satria Utama)

3) Pewarnaan Ilustrasi 3



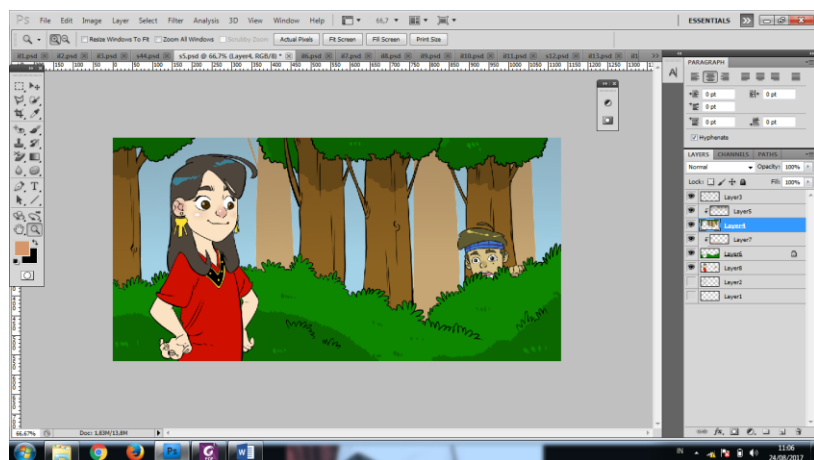
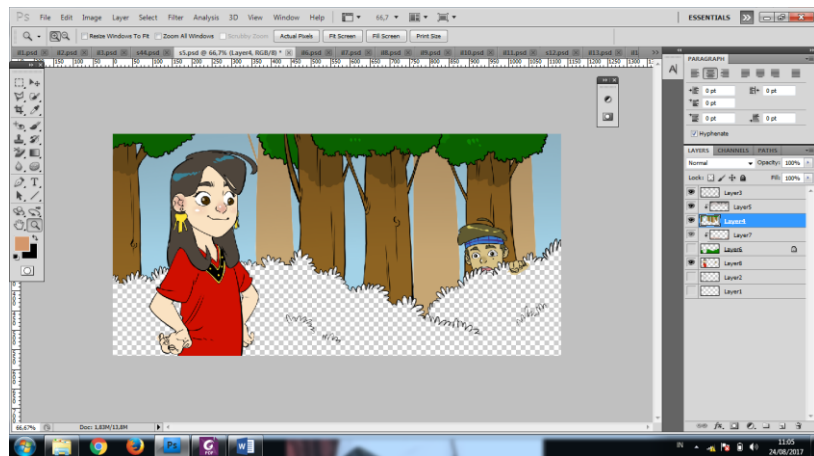
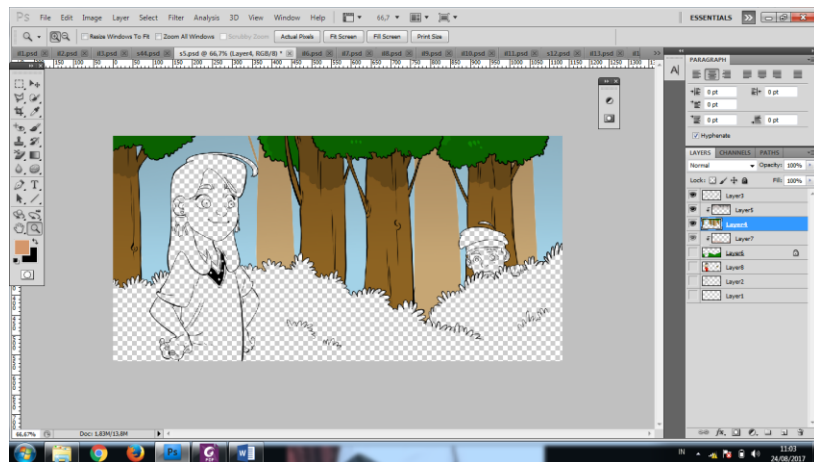
Gambar 4.57 Pewarnaan Ilustrasi 3
(Sumber: Digitalisasi Satria Utama)

4) Pewarnaan Ilustrasi 4



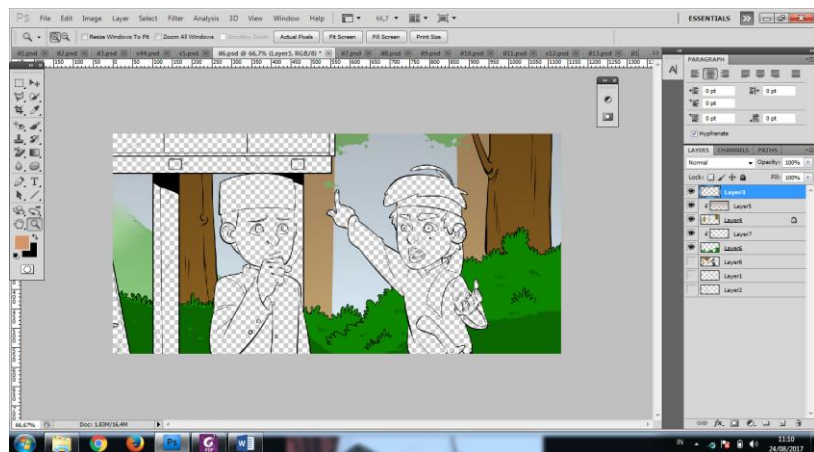
Gambar 4.58 Pewarnaan Ilustrasi 4
(Sumber: Digitalisasi Satria Utama)

5) Pewarnaan Ilustrasi 5



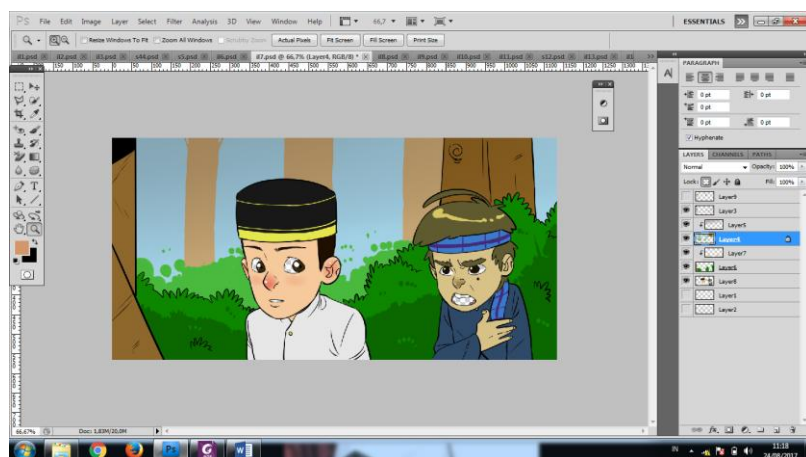
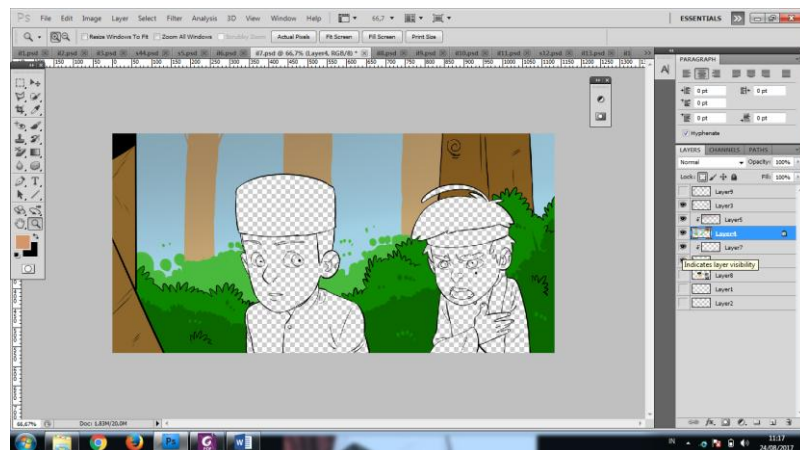
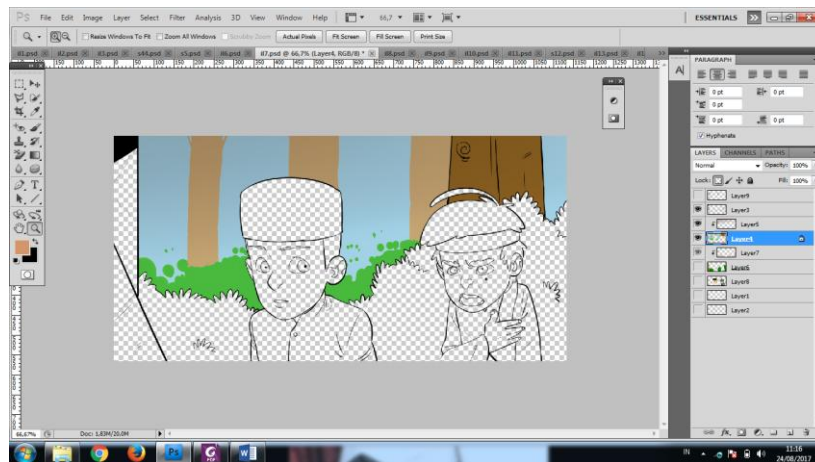
Gambar 4.59 Pewarnaan Ilustrasi 5
(Sumber: Digitalisasi Satria Utama)

6) Pewarnaan Ilustrasi 6



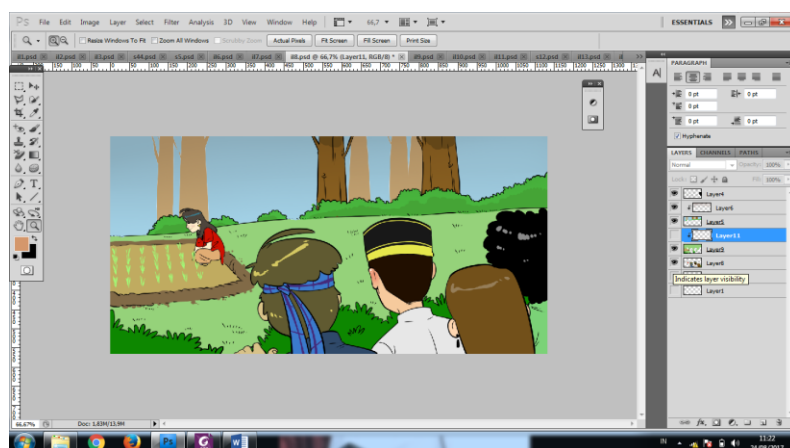
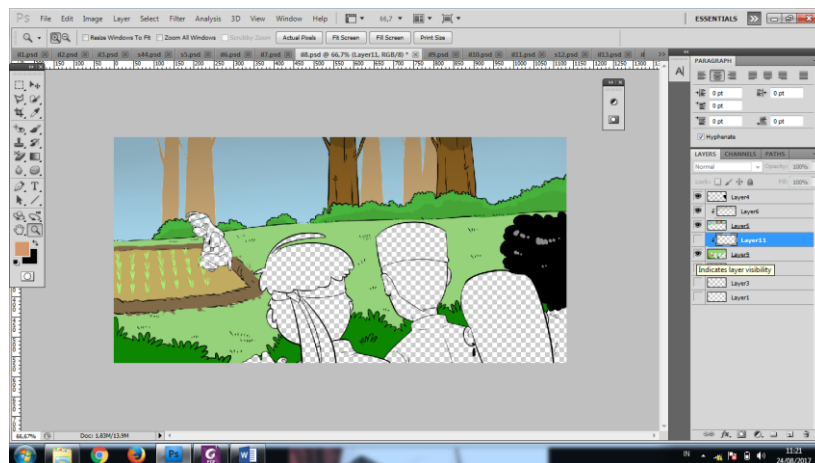
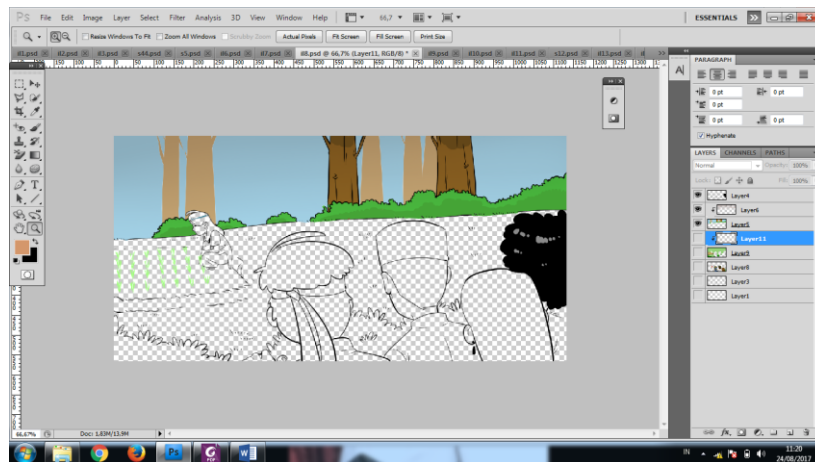
Gambar 4.60 Pewarnaan Ilustrasi 6
(Sumber: Digitalisasi Satria Utama)

7) Pewarnaan Ilustrasi 7



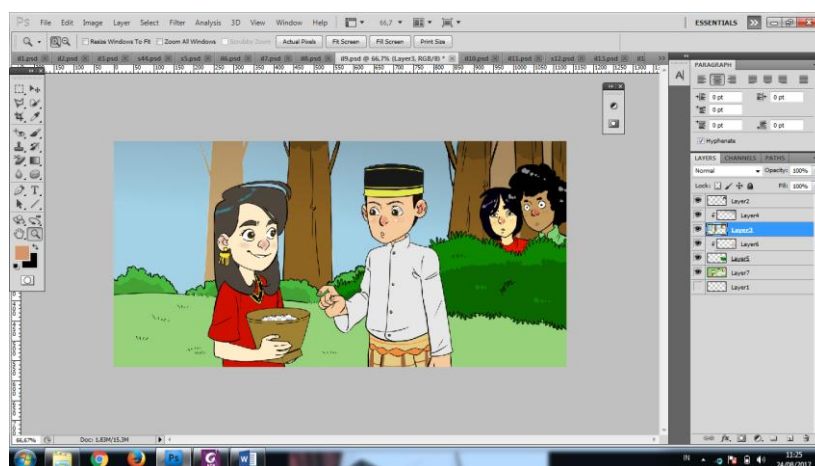
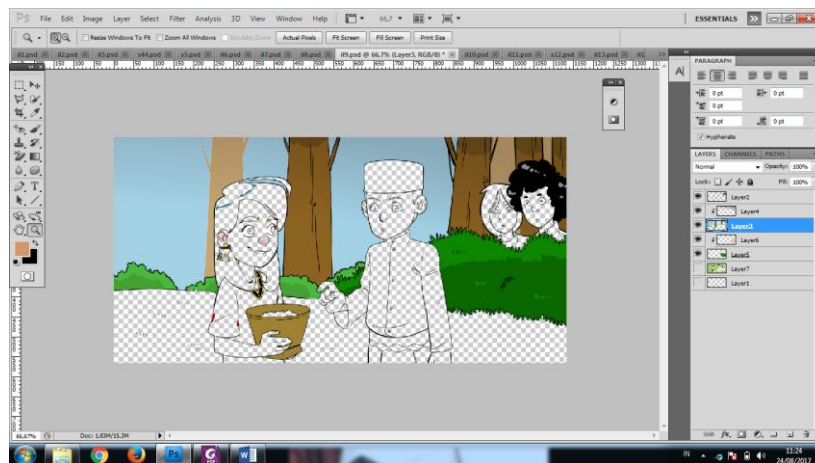
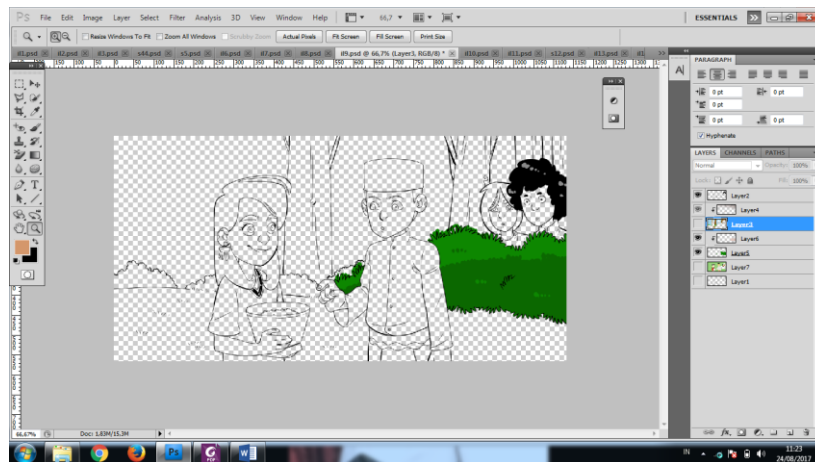
Gambar 4.61 Pewarnaan Ilustrasi 7
(Sumber: Digitalisasi Satria Utama)

8) Pewarnaan ilustrasi 8



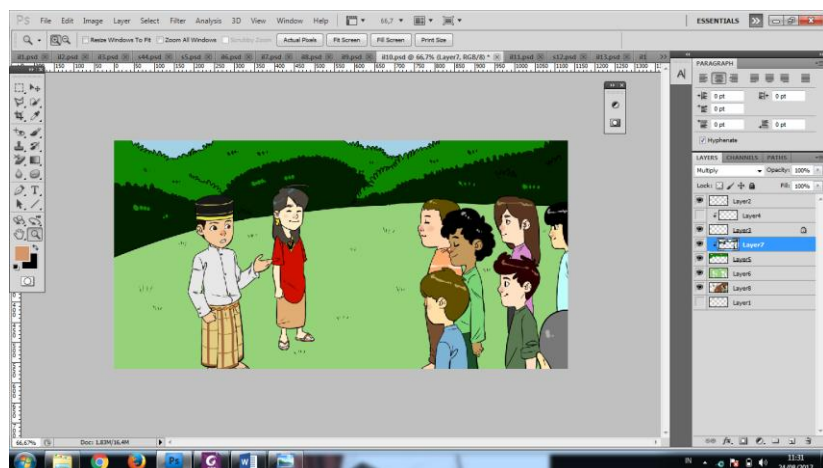
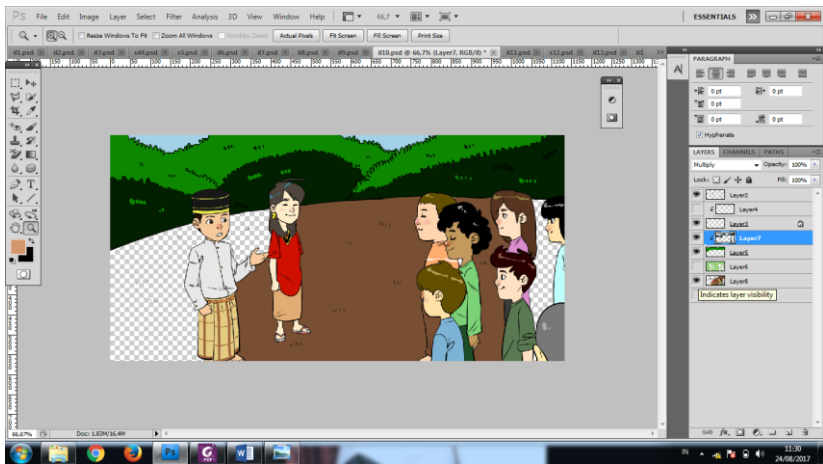
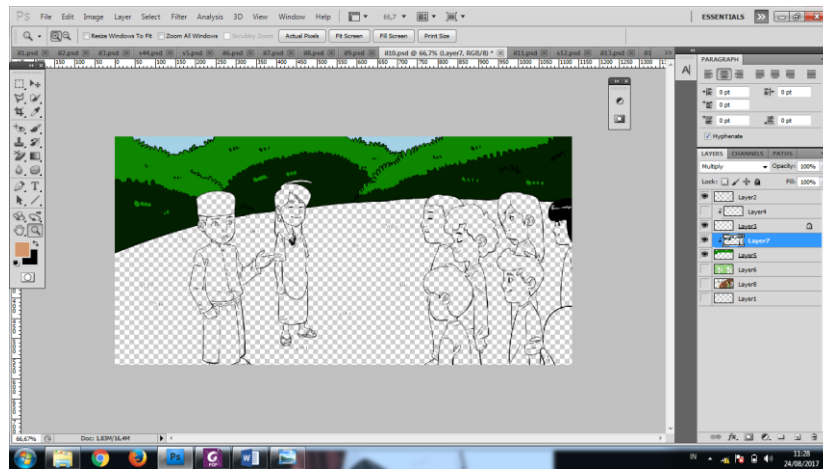
Gambar 4.62 Pewarnaan Ilustrasi 8
(Sumber: Digitalisasi Satria Utama)

9) Pewarnaan Ilustrasi 9



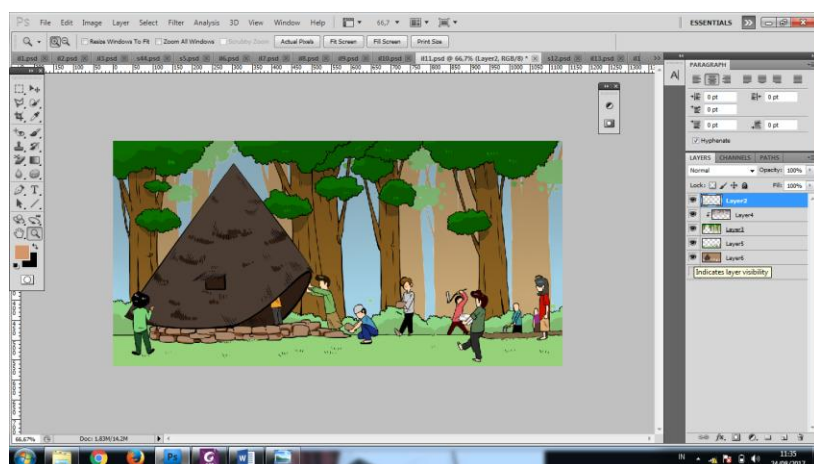
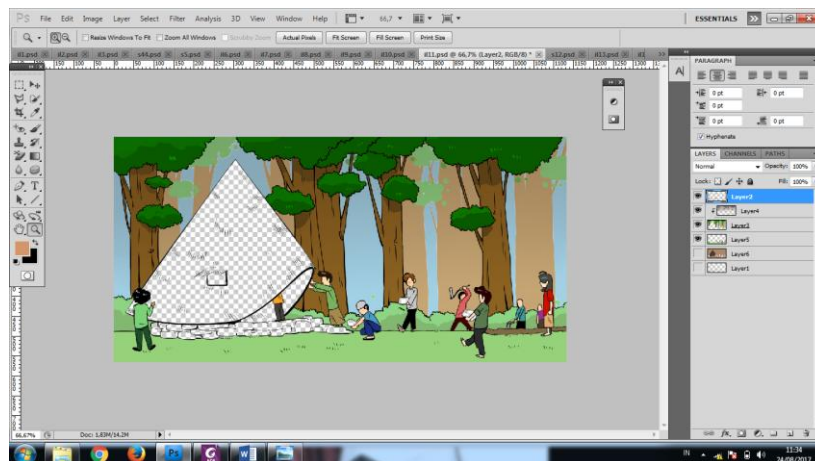
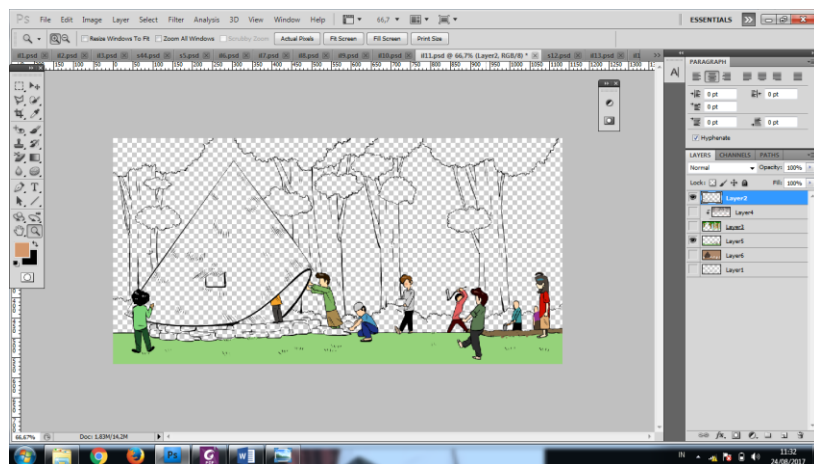
Gambar 4.63 Pewarnaan Ilustrasi 9
(Sumber: Digitalisasi Satria Utama)

10) Pewarnaan Ilustrasi 10



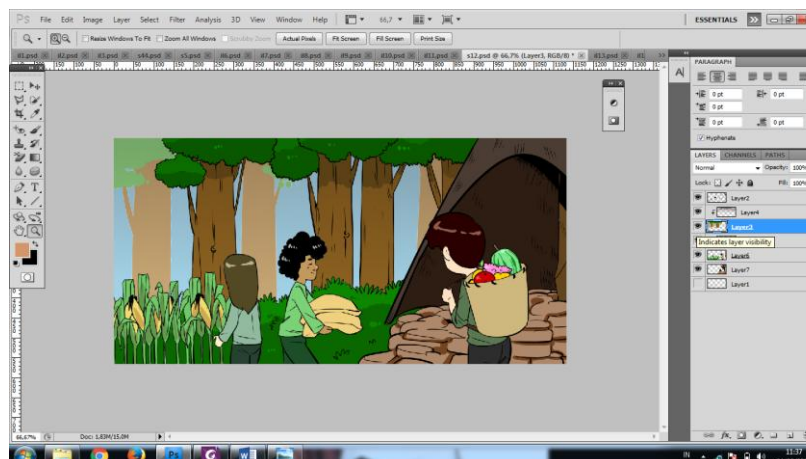
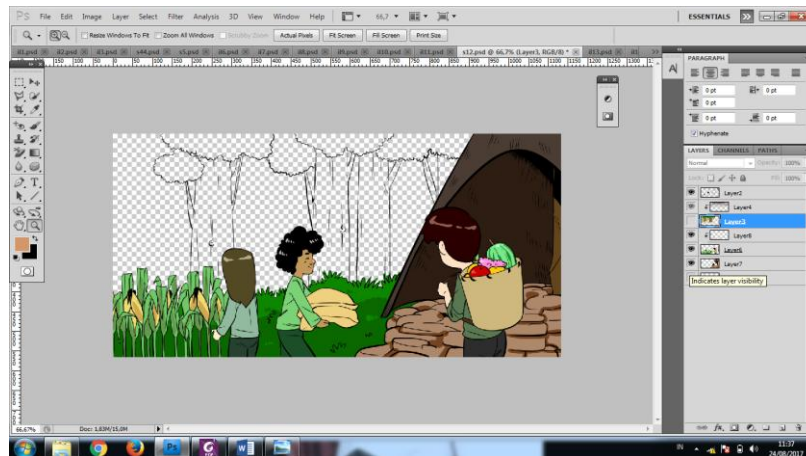
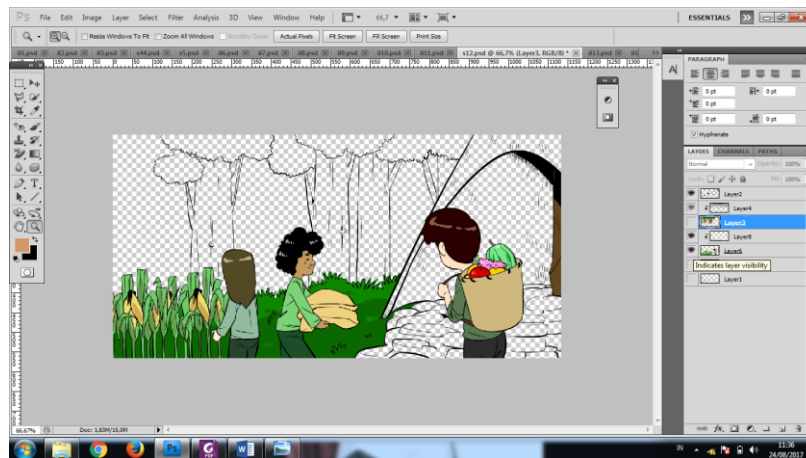
Gambar 4.64 Pewarnaan Ilustrasi 10
(Sumber: Digitalisasi Satria Utama)

11) Pewarnaan Ilustrasi 11



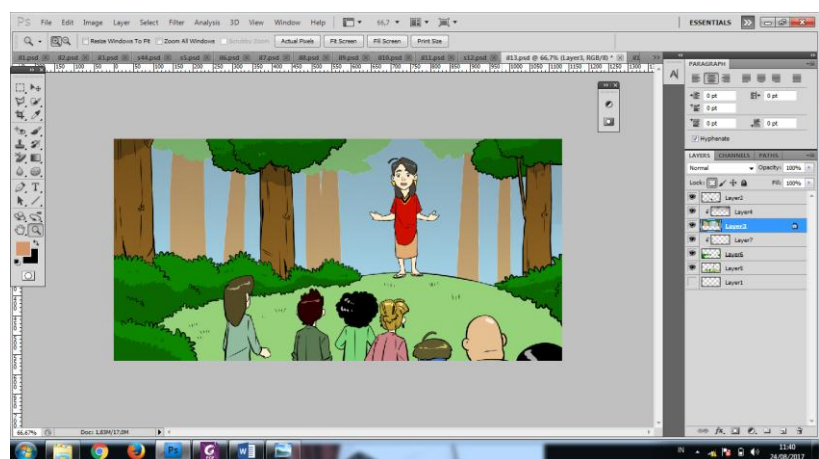
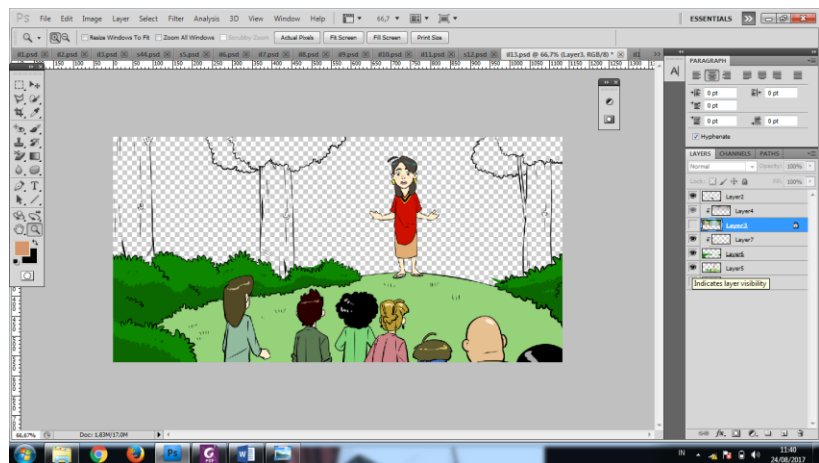
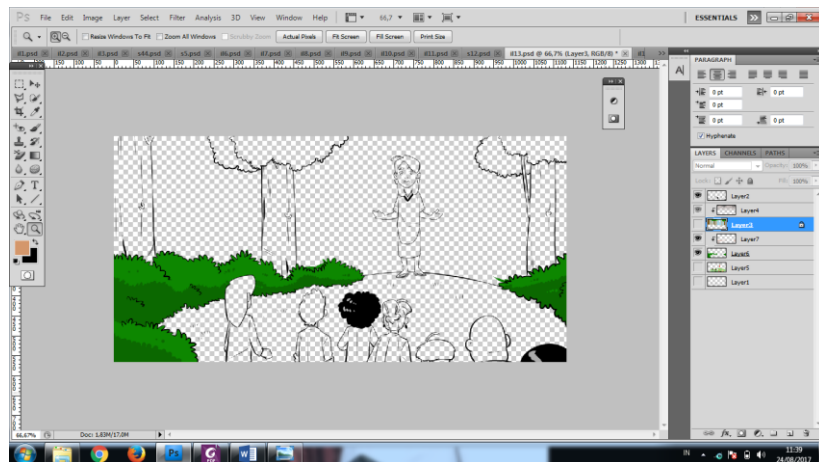
Gambar 4.65 Pewarnaan Ilustrasi 11
(Sumber: Digitalisasi Satria Utama)

12) Pewarnaan Ilustrasi 12



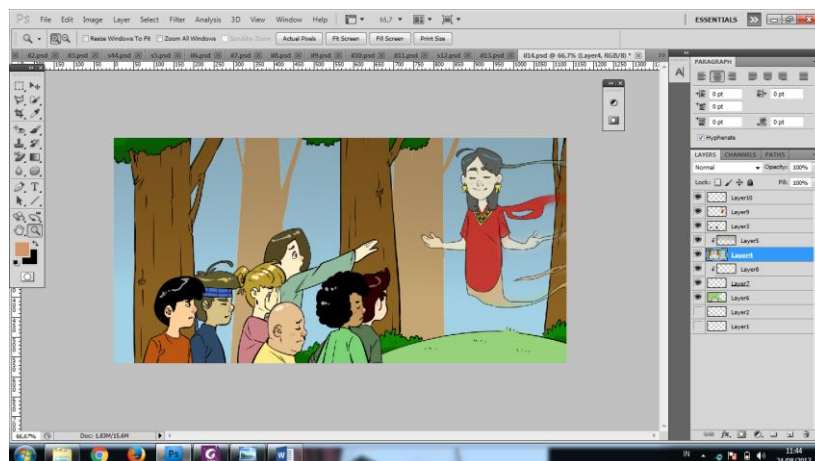
Gambar 4.66 Pewarnaan Ilustrasi 12
Sumber: Digitalisasi Satria Utama

13) Pewarnaan Ilustrasi 13



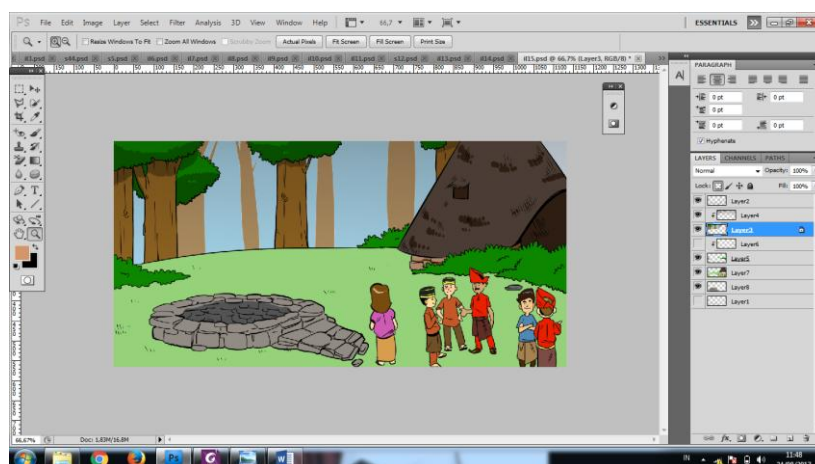
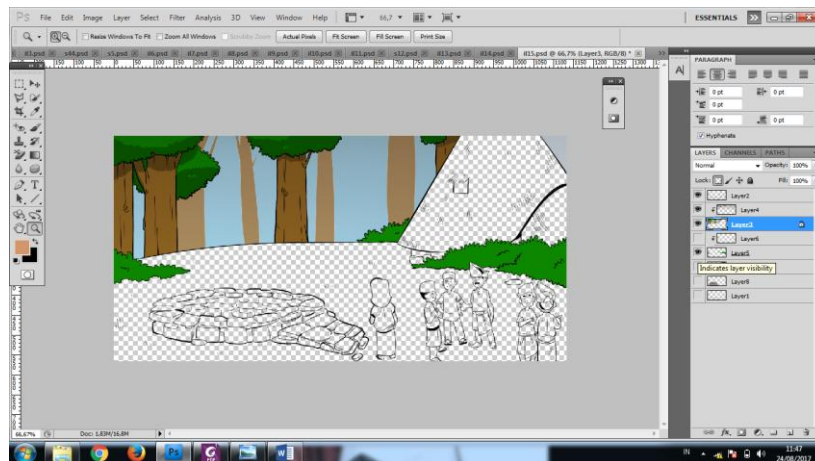
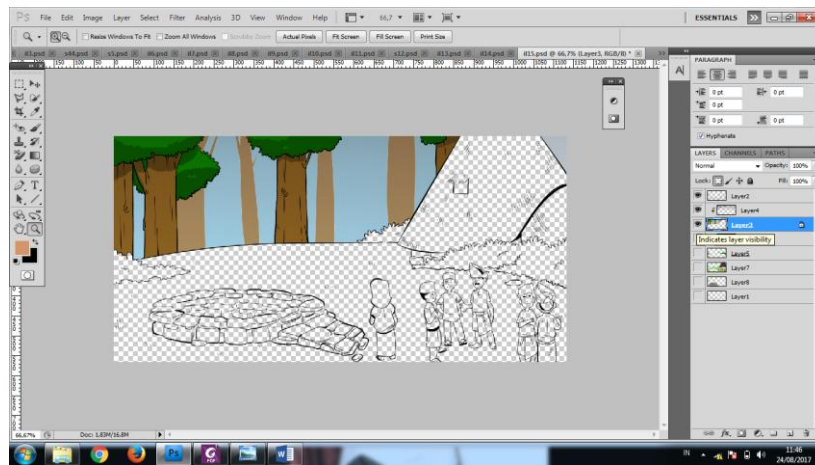
Gambar 4.67 Pewarnaan Ilustrasi 13
(Sumber: Digitalisasi Satria Utama)

14) Pewarnaan Ilustrasi 14



Gambar 4.68 Pewarnaan Ilustrasi 14
(Sumber: Digitalisasi Satria Utama)

15) Pewarnaan Ilustrasi 15



Gambar 4.69 Pewarnaan Ilustrasi 15
(Sumber: Digitalisasi Satria Utama)

3. Final Perancangan

a. Proses Produksi

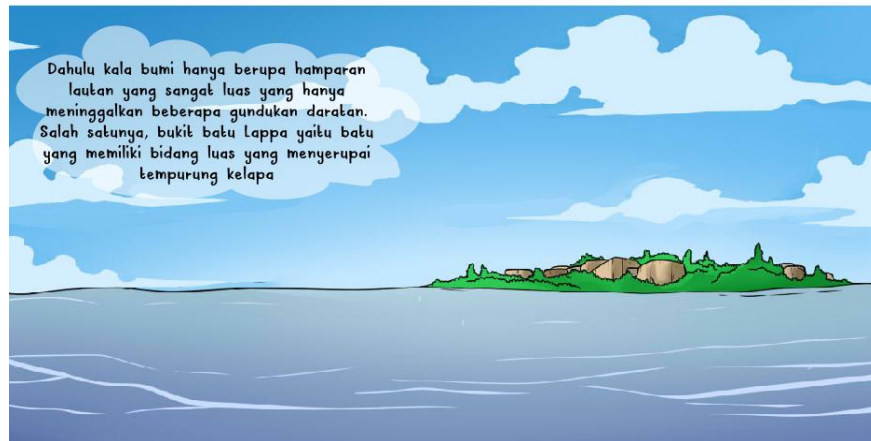
Berdasarkan naskah cerita telah ditemukan beberapa karakter dalam cerita serta menentukan setiap adegan pada masing-masing ilustrasinya, tahap sebelumnya yaitu proses perancangan atau pra produksi dengan melakukan digitalisasi masing-masing karakter dan ilustrasi naskah cerita. Maka tahap selanjutnya yaitu menyelesaikan layout buku cerita untuk selanjutnya memasuki tahap pasca produksi.

a) *Layout Buku Cerita*

Dalam perancangan buku cerita ini *layout* yang digunakan ialah *layout* yang sederhana dan cocok untuk anak-anak dengan halaman 1 dan 2 berisi satu ilustrasi. Tiap halamannya di dominasi oleh gambar yang mengilustrasikan cerita dengan dilengkapi tulisan atau naskah dari ilustrasi sebagai penjelas. Penggunaan font tulisannya akan dibuat dengan ukuran font yang besar dari font yang terpilih yaitu *D K mama bear* agar anak-anak mudah untuk membacanya.

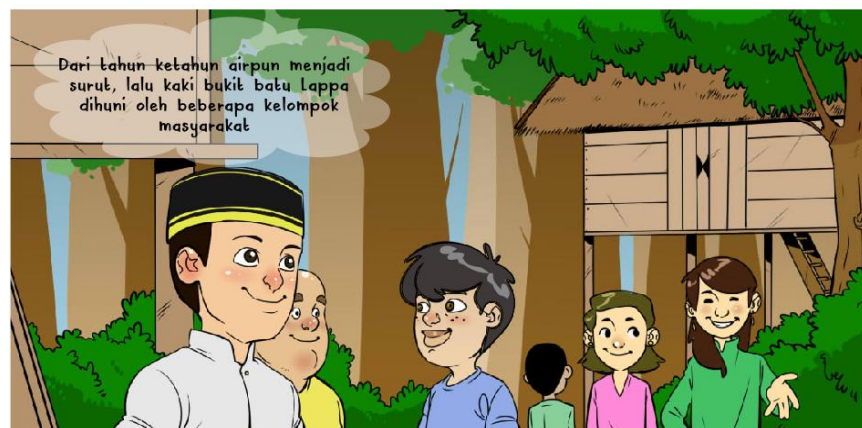
Ukuran buku yang dibuat yaitu 20 x 20 cm, yang terdiri atas 30 halaman sebagai isi cerita dan 2 halaman sebagai pengelanaan tokoh serta kata pengantar sebagai bagian pembuka dari buku cerita yang dirancang. Bagian belakang buku juga dilengkapi dengan lembar catatan yang disediakan untuk menuliskan pesan moral apa saja yang di dapat pembaca dalam cerita tersebut, adapun hasil ahir *layout* dari buku yang dirancang adalah sebagai berikut.

1) Halaman 1 dan 2



Gambar 4.70 Layout Halaman 1&2
(Sumber: Digitalisasi Satria Utama)

2) Halaman 3 dan 4



Gambar 4.71 Layout Halaman 3&4
(Sumber: Digitalisasi Satria Utama)

3) Halaman 5 dan 6



Gambar 4.72 Layout Halaman 5&6
(Sumber: Digitalisasi Satria Utama)

4) Halaman 7 dan 8



Gambar 4.73 Layout Halaman 7&8
(Sumber: Digitalisasi Satria Utama)

5) Halaman 9 dan 10



Gambar 4.74 Layout Halaman 9&10
(Sumber: Digitalisasi Satria Utama)

6) Halaman 11 dan 12



Gambar 4.75 Layout Halaman 11&12
(Sumber: Digitalisasi Satria Utama)

7) Halaman 13 dn 14



Gambar 4.76 Layout Halaman 13&14
(Sumber: Digitalisasi Satria Utama)

8) Halaman 15 dan 16



Gambar 4.77 Layout Halaman 15&16
(Sumber: Digitalisasi Satria Utama)

9) Halaman 17 dan 18



Gambar 4.78 Layout Halaman 17&18
(Sumber: Digitalisasi Satria Utama)

10) Halaman 19 dan 20



Gambar 4.79 Layout Halaman 19&20
(Sumber: Digitalisasi Satria Utama)

11) Halaman 21 dan 22



Gambar 4.80 Layout Halaman 21&22
(Sumber: Digitalisasi Satria Utama)

12) Halaman 23 dan 24



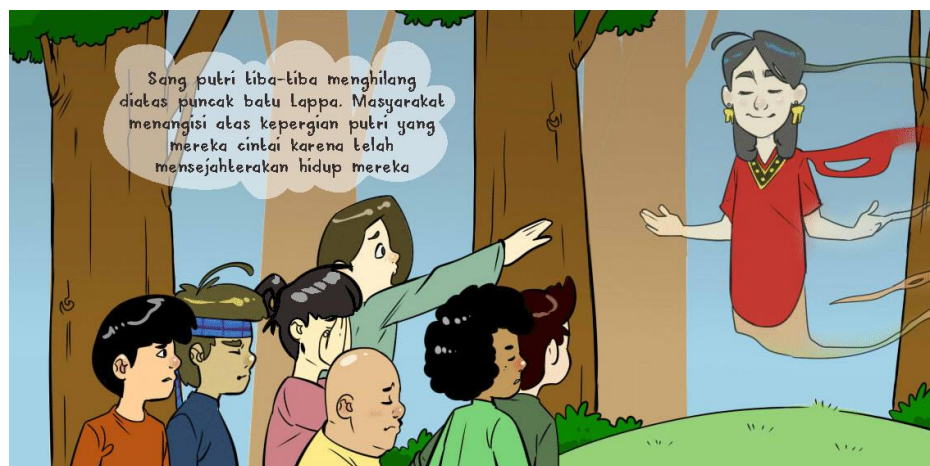
Gambar 4.81 Layout Halaman 23&24
(Sumber: Digitalisasi Satria Utama)

13) Halaman 25 dan 26



Gambar 4.82 Layout Halaman 25&26
(Sumber: Digitalisasi Satria Utama)

14) Halaman 27 dan 28



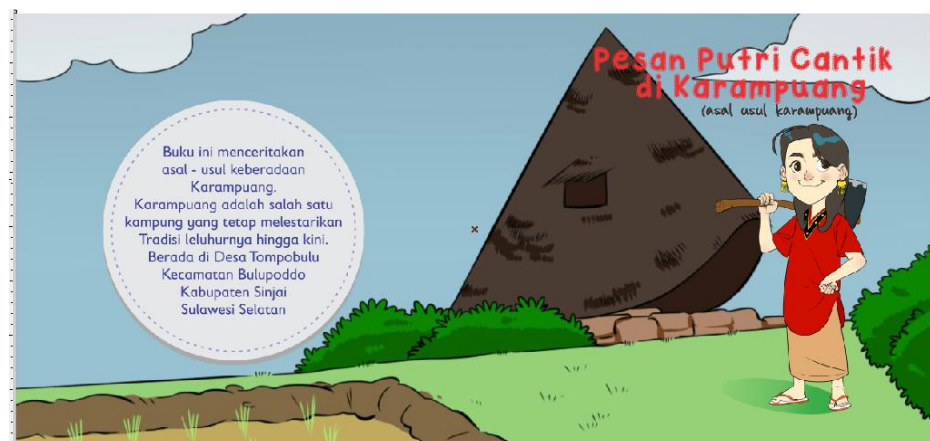
Gambar 4.83 Layout Halaman 27&28
(Sumber: Digitalisasi Satria Utama)

15) Halaman 29 dan 30



Gambar 4.84 Layout Halaman 29&30
(Sumber: Digitalisasi Satria Utama)

16) Cover Buku Cerita



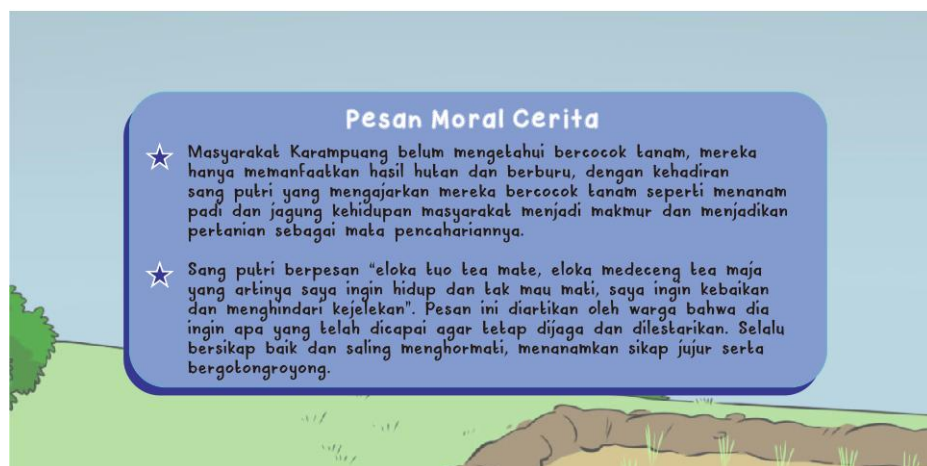
Gambar 4.85 Layout Cover
(Sumber: Digitalisasi Satria Utama)68

17) Halaman Kata Pengantar



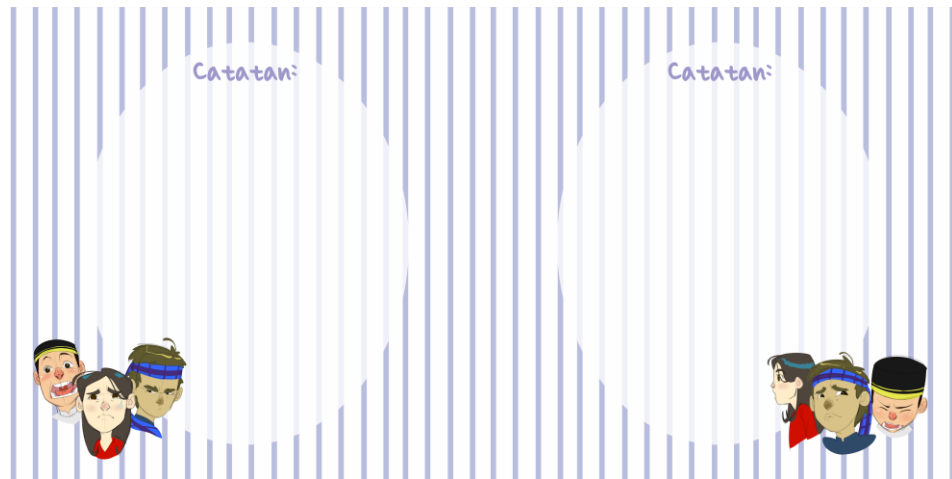
Gambar 4.86 Layout Kata Pengantar
(Sumber: Digitalisasi Satria Utama)

18) Lembar Pesan Moral



Gambar 4.87 Layout Catatan
(Sumber: Digitalisasi Sri Wulandari)

19) Lembar Catatan



Gambar 4.88 Layout Catatan
(Sumber: Digitalisasi Sri Wulandari)

a. Media Pendukung

Selain buku bergambar cerita rakyat sebagai media utama dalam perancangan ini, ada juga beberapa media pendukung atau media promosi yang di rancang penulis yang bertujuan untuk mempromosikan buku cerita.

1) Layout Buku Mewarnai

Layout buku mewarnai di susun dalam bentuk gambar line art dengan ukuran kertas A3 untuk lebih menghemat penggunaan kertas pada saat proses cetak, namun hasil akhir dari buku mewarnai ini berukuran A5.



Gambar 4.89 Buku Mewarnai
(Sumber: Layout Sri Wulandari)

2) Layout Buku Gambar

Layout buku gambar dibuat dalam ukuran A3 yang tujuannya sama dengan buku menggambar yaitu untuk menghemat penggunaan kertas pada saat proses cetak. Hasil akhir dari buku gambar ini berukuran A4 yang di jilid spiral.



Gambar 4.90 Cover Buku Mewarnai
(Sumber: Digitalisasi Sri Wulandari)

3) Gantungan Kunci dan Pin Peniti



Gambar 4.91 Layout Gantungan Kunci
(Sumber: Digitalisasi Sri Wulandari)

4) Layout X-banner

Layout x-banner dibuat dalam gambar digital menggunakan corel draw x7 dengan ukuran 60 x 160 cm.



Gambar 4.92 Layout X-banner
(Sumber: Digitalisasi Sri Wulandari)

5) Poster

Poser dibuat menggunakan aplikasi corel drow x7 dengan ukuran 29,7 cm x 42 cm.



Gambar 4.93 Layout Poster
(Sumber: Digitalisasi Sri Wulandari)

b. Proses Pasca Produksi

Setelah tahap produksi selesai yakni penempatan layout buku cerita serta beberapa media pendukung dan media promosi, kemudian desain gambar sudah siap untuk memasuki tahap selanjutnya yaitu proses cetak dan penjilitan.

1) Proses Cetak

Proses cetak akan dilakukan dengan menggunakan teknologi cetak laser printing, menggunakan jenis kertas kingsruk 210 gr dengan finishing laminating *glossy*. Bagian isi dan cover sama-sama menggunakan kertas kingstruk 210 gr.



Gambar 4.94 Hasil Cetak
(foto: Sri Wulandari, September 2017, Samsung Galaxy)

2) Proses Jilid

Proses jilid diawali dengan tahap pemotongan kertas sesuai dengan ukuran gambar buku yang di inginkan. Pada tahap jilid ini digunakan karton plano dengan ukuran 2mm pada bagian isi dan kertas plano ukuran 3mm pada bagian covernya agar buku memiliki ketebalan. Setelah buku selesai dijilid diberikan *corner protector* pada tiap-tiap sudutnya.



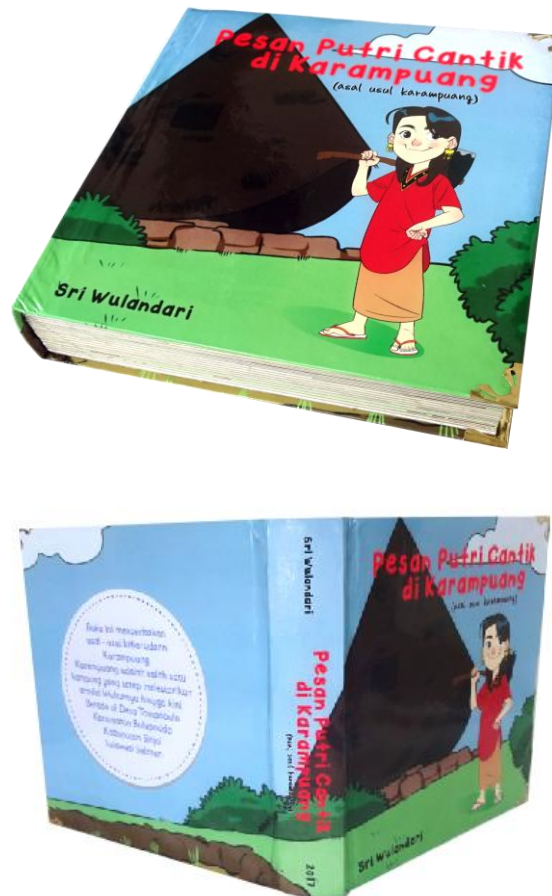
Gambar 4.95 Proses Penjilidan
(foto: Sri Wulandari, September 2017, Samsung Galaxy)

B. Hasil Rancangan

Perancangan ini menghasilkan buku bergambar cerita rakyat Karampuang dengan yang dirancang berbeda dengan buku cerita rakyat pada umumnya, buku yang dihasilkan pada perancangan ini adalah buku cerita yang lebih di dominasi oleh gambar serta memiliki ketebalan dengan tujuan agar dapat bertahan lama dan tidak mudah sobek. Memiliki media pendukung berupa buku mewarnai dan buku gambar untuk anak-anak, penulis juga merancang media promosi berupa x-banner, poster dan gantungan kunci.

1. Media Utama

Buku ini merupakan buku bergambar cerita rakyat Karampuang, isi dari buku ini mengangkat tema asal usul Karampuang dengan tokoh utamanya seorang putri yang cantik jelita. Dalam perancangan buku bergambar ini diharapkan agar anak-anak tertarik untuk membaca buku yang lebih di dominasi oleh gambar. Buku ini dapat digunakan untuk memperkenalkan cerita rakyat daerah kepada anak-anak, terkhusus di kabupaten Sinjai belum ada buku bergambar yang menceritakan sejarah Karampuang. Dengan adanya buku ini diharapkan cerita rakyat daerah dapat dikenal dan dilestarikan. Buku bergambar cerita rakyat ini memiliki ukuran 20cm x 20cm, menggunakan kertas kingstrus 210 gr, dengan ketebalan 0,2 mm untuk tiap halamannya yang bertujuan agar buku tidak mudah sobek. Tiap bagian sudut pada covernya menggunakan *corner protector* sebagai pelindung.



Gambar 4.96 Hasil Rancangan Buku
(foto: Sri Wulandari, Oktober 2017, Samsung Galaxy)

2. Media Pendukung dan Promosi

a. Buku Mewarnai

Buku mewarnai ini merupakan salah satu media pendukung yang penulis rancang. Isi dari buku ini merupakan desain line art dari ilustrasi buku bergambar cerita rakyat Karampuang. Pada bagian cover dalamnya penulis menampilkan ilustrasi yang berwarna agar anak-anak bisa melihat contoh penggunaan warnanya. Menggunakan kertas gambar A5 14,8 cm x 21,0 cm dengan ketebalan 30 halaman.



Gambar 4.97 Hasil Akhir Buku Mewarnai
(foto: Sri Wulandari, Oktober 2017, Samsung Galaxy)

b. Buku Gambar

Menggunakan kertas gambar A4 dengan jumlah kertas 20 halaman. Pada bagian covernya menggunakan desain putri cantik yang bertujuan agar desain karakter utama dalam cerita tersebut lebih dikenal.



Gambar 4.98 Hasil Akhir Buku Menggambar
(foto: Sri Wulandari, Oktober 2017, Samsung Galaxy)

c. Gantungan Kunci dan Pin Peniti

Berbentuk bundar dengan ukuran 6 cm x 6 cm. Menggunakan desain tiga tokoh utama dalam cerita.



Gambar 4.99 Hasil Akhir Gantungan Kunci dan Pin Peniti
(foto: Sri Wulandari, Oktober 2017, Samsung Galaxy)

d. Poster

Menggunakan kertas Kingtruk 120 gr dengan ukuran 29,7 cm x 42 cm. Poster ini berisi ajakan untuk membaca buku, seperti yang kita ketahui bahwa minat anak untuk membaca masih kurang, dengan adanya poster ini mereka akan termotifasi agar lebih giat untuk membaca.



Gambar 4.100 Hasil Akhir Poster
(foto: Sri Wulandari, Oktober 2017, Samsung Galaxy)

e. X-Banner

Berukuran 60 cm x 160 cm, berisi penjelasan singkat tentang Karampuang dan menampilkan ketiga tokoh utama dalam cerita.



Gambar 4.101 Hasil Akhir X-banner
(foto: Sri Wulandari, Oktober 2017, Samsung Galaxy)

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Tentang Produk

Dalam merancang sebuah buku cerita bergambar yang harus benar-benar diperhatikan yaitu konsep dasar seperti konsep visual dan konsep desain. Karena dua hal tersebut merupakan poin utama dalam menciptakan sebuah buku yang komunikatif agar target audiens yang kita tuju benar-benar bisa menerima pesan apa yang ingin kita sampaikan melalui sebuah gambar.

1. Pada dasarnya cerita rakyat merupakan warisan budaya yang patut dijaga kelestariannya, karena di dalamnya memiliki pesan moral yang dapat dipetik anak-anak agar bisa tumbuh menjadi anak yang baik, memiliki moral dan sopan santun yang baik. Dengan adanya buku bergambar cerita rakyat ini diharapkan anak-anak bisa menyenangi cerita rakyat Indonesia terhusus cerita rakyat Karampuang.
2. Buku bergambar cerita rakyat Karampuang merupakan buku pertama yang mengilustrasikan cerita rakyat daerah terhusus Karampuang yang dikemas dalam bentuk buku bergambar dengan setiap lembar dari isi bukunya memiliki ketebalan 0,2 mm dengan tujuan agar buku dapat bertahan lama (tidak mudah sobek).
3. Buku bergambar cerita rakyat Karampuang disajikan dengan tampilan visual yang lebih menarik, di dominasi dengan gambar dan sedikit tulisan.

Ada beberapa pesan moral yang terdapat dalam buku ini, dengan tampilan visual yang menarik diharapkan dapat meningkatkan minat baca anak sehingga pesan moral yang terdapat dalam buku dapat tersampaikan.

4. Tahap pembuatan buku bergambar cerita rakyat Karampuang dimulai dengan pra produksi, produksi, dan pasca produksi sebagai berikut:

- a. Pra produksi

- 1) Mengumpulkan data dan observasi yang dilakukan dengan mengunjungi Karampuang yang berada di Kabupaten Sinjai guna mengetahui lebih jelas asal usul Karampuang.
- 2) Menentukan konsep desain
- 3) Membuat sinopsis cerita
- 4) Membuat *story line* dan karakter tokoh dalam cerita

- b. Produksi

- 1) Menggambarkan sketsa setiap ilustrasi
- 2) Penggambaran *line art* karakter tokoh dan ilustrasi
- 3) Digitalisasi karakter tokoh dan ilustrasi
- 4) Membuat *layout* buku cerita

- c. Pasca produksi

- 1) Proses cetak
- 2) Proses pemotongan kertas dan penjilitan
- 3) *Finishing* buku cerita

B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Lebih Lanjut

1. Dalam membuat buku bergambar cerita rakyat, sebaiknya dibuat dengan sudut pandang pembaca atau terget audience, pembuatan desain dan ilustrasinya digarap dengan sebaik baiknya, karena hal tersebut merupakan salah satu strategi agar buku dapat menarik minat para pembacanya.
2. Anak-anak akan bisa tumbuh menjadi anak yang baik saat mereka menyerap pesan moral dan pembelajaran yang ada di dalam cerita rakyat ini. Selain itu, mereka akan menjadi generasi penerus yang akan meneruskan cerita rakyat tersebut pada generasi berikutnya. Dengan begitu, maka cerita rakyat yang merupakan salah satu warisan budaya Indonesia tidak akan hilang.
3. Dizaman yang serba moderen ini banyak sekali buku cerita yang berasal dari luar negeri, oleh karena itu sebagai warga negara yang baik kita sebaiknya perlu menjaga dan melestarikan cerita rakyat indonesia (daerah) agar warisan budaya kita tidak termakan oleh zaman.
4. Orang tua juga berperan penting dalam memilih buku bacaan yang baik untuk anaknya, serta orang tua juga harus rutin membacakan atau memperkenalkan buku cerita rakyat kepada anaknya agar minat anak untuk membaca buku dapat meningkat.
5. Memperkenalkan cerita rakyat daerah kepada anak-anak akan menjadi awal mula kecintaan anak terhadap cerita budaya serta daerah itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Bayer, Gerstner, dkk. (2007). *Graphic Design Theory*. Yogyakarta: Andi.
- Casofa, Fachmy & Alib Isa. (2013). *Gerbang Kreatifitas Jagad Desain Grafis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- DRAF RANCANGAN UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA TENTANG KEBUDAYAAN NOMOR ... TAHUN ... BESERTA PENJELASANNYA. (t.thn.). Dipetik Desember 10, 2016, dari <http://www.yumpu.com/id/documen/view/40852351/ruu-kebudayaan-penjelsan-dan-cover-2011>
- Hurlock, Elisabeth. (1990). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Ikawira, E. Y. (2014). *Penciptaan Buku Ilustrasi Legend Reog Ponorogo Sebagai Upaya Mengenalkan Budaya Lokal Kepada Anak-Anak*. Open Jurnal Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, 3(1). Dipetik Januari 13, 2017, dari <http://jurnal.stikom.edu/index.php/ArtNouveau/article/view/575>
- K, D., & Ezokanzo, T. (2015). *Komik Cerita Rakyat Indonesia*. Jakarta: Pt. Bhuana Ilmu Populer.
- Koentjaraningrat. (2015). *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Manda, D. (2008). *Komunitas Adat Karampuang*. Makassar: UNM.
- Marang, R. (2000). *Manusia dan Kebudayaan Dalam Perspektif Ilmu Budaya Dasar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Muhannis. (2013). *Karampuang dan Bunga Rampai Sinjai*. Yogyakarta: Ombak.
- Nn. (2015). *Sejarah Ritual Karampuang: Sebuah Kajian House of Spirit*. Dipetik Maret 14, 2017, dari Situs Resmi Pemerintah Kabupaten Sinjai: http://www.sinjaikab.go.id/v2/index.php?option=com_content&view=article&id=82:karampuang&catid=87&Itemid=476
- Sachari, A. (2005). *Metodologi Penelitian Budaya Rupa*. Jakarta: Erlangga.
- Said, A. (2006). *Dasar Desain Dwimatra*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Salam, S., Kahar, A., & Husain, P. M. (1993). *Apakah Ilustrasi Itu?* Makassar: Universitas Negeri Makassar.

- Santoso, B., & dkk. (1992). *Pesan-Pesan Keseimbangan Dalam Cerita Rakyat Sulawesi Tengah*. Jakarta: Depdikbud.
- Setyawati, E. (2006). *Budaya Indonesia*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sihombing, D. (2015). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sulis, T. D. (2013). *Perancangan Buku Kumpulan Cerita Bergambar Rakyat Kalimantan Timur Sebagai Media Penyampaian Pesan Moral*. Publication Of Petra Christian University, 1(2). Dipetik Januari 27, 2017, dari <http://studentjournal.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/860>
- Tabrani, P. (2014). *Proses Kreasi Gambar Anak dan Proses Belajar*. Jakarta: Erlangga.
- Winata, M. N. (2014). *Perancangan Buku Cerita Bergambar Adaptasi Legenda Lutung Kasarung*. Publication Of Petra Christian University, 1(4). Dipetik Januari 27, 2017, dari <http://studentjournal.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/2140>

LAMPIRAN

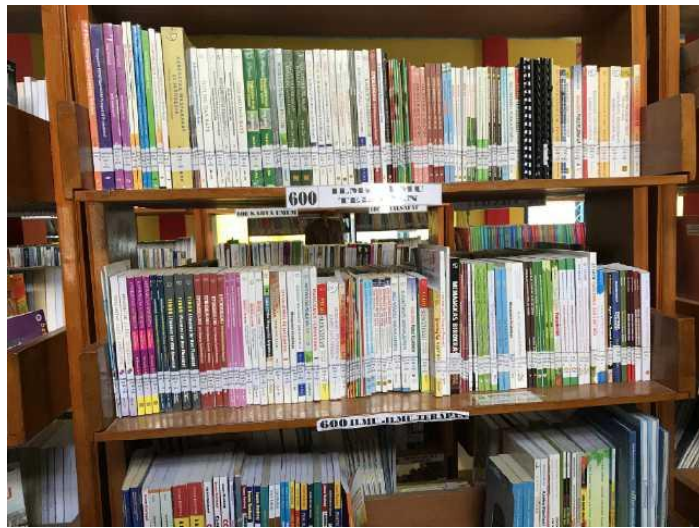
A. Rumah Adat dan Hutan Adat Karampuang





B. Perpustakaan Daerah Kabupaten Sinjai





C. Proses Digitalisasi



D. Proses Penjilidan Buku





E. Pameran Tugas Akhir





3215

19/12-2016



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Jl. Dg. Tata Parangtambung Telp. 888524

USULAN JUDUL PENELITIAN

1. Nama Mahasiswa : SRI WULANDARI
2. No. Induk Mahasiswa : 13.8614.2007
3. Program Studi : DKV
4. Tempat/Tanggal Lahir : SINJAI, 03 DESEMBER 1995
5. Judul yang diajukan :
 - 5.1 Memperkenalkan kampung adat karampuang melalui multimedia interaktif
 - 5.2 perancangan buku kampung adat karampuang kabupaten sinjai dalam bentuk buku POP-UP
 - 5.3 Perancangan INFOGRAFIS kampung adat karampuang dalam bentuk buku

Disetujui Oleh:
Penasihat Akademik,

DRS. SUKARMAN M.Sn

NIP. 132004070

Makassar,
Mahasiswa yang bersangkutan,

SRI WULANDARI

NIM. 13.86.14.2007

PERSETUJUAN PIMPINAN PROGRAM STUDI

1. Judul yang disetujui: ~~perancangan Media Presentasi~~
perancangan Kampung Adat Karampuang
2. Pembimbing yang ditugasi:
 - 2.1. Drs. Sukarman B., M.Sn
 - 2.2. Irfan, S.Pd., M.Os

Makassar, 16/12/2016
Ketua Program Studi,

NIP. 197705182008121001

Rangkapan:

1. Ketua Program Studi
2. Penasihat Akademik

3279



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar 90224

Telp. (0411) 888524

Nomor : 3215/UN38.21.2/DL/2016

Makassar, 19 Desember 2016

Lamp. :

Hal : Permohonan Pembimbing/
Konsultan Skripsi

Yth. : 1. Drs. Sukarman B., M.Sn.
2. Irfan, S.Pd, M.Ds.

di Makassar

Dengan hormat,

Kami mengharapkan kesediaan Saudara kiranya berkenan menjadi pembimbing/konsultan skripsi dari mahasiswa:

Nama : Sri Wulandari
Stambuk : 1386140007
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Judul Skripsi : Perancangan buku bergambar cerita rakyat karampuang

Atas kesediaan Saudara, kami ucapkan terima kasih.



Ketua Program Studi,
Desain Komunikasi Visual

Dian Cahyadi, S.Ds, M.Ds.
NIP. 19770518 200812 1 001

*Coret yang tidak perlu

Tanda tangan

1. Drs. Sukarman B., M.Sn.

Bersedia / ~~Tidak bersedia~~

2. Irfan, S.Pd, M.Ds.

Bersedia / ~~Tidak bersedia~~



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar 90224 Telp. (0411) 888524

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Nomor:3279/UN36.21/HK/2016

Tentang

PENGANGKATAN KOMISI PEMBIMBING

Sri Wulandarari

Program Studi Desain Komunikasi Visual

DEKAN FAKULTAS SENI DAN DESAIN

- Membaca : Permohonan Pengesahan Susunan Komisi Pembimbing bagi Mahasiswa
- Menimbang : a. Bahwa untuk memperlancar Penulisan Skripsi bagi mahasiswa yang akan menyelesaikan studinya maka dianggap perlu mengangkat Komisi Pembimbing
b. Bahwa maksud tersebut pada sub a di atas, perlu menerbitkan Surat Keputusannya
- Mengingat : 1. UUD 1945 Pasal 4 ayat (1)
2. Undang-undang Nomor 2 Tahun 1989
3. Peraturan Pemerintah Nomor 44 Tahun 1974
4. Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 1999
5. Keputusan Presiden Nomor 93 Tahun 1999

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
Pertama : Mahasiswa yang namanya Sri Wulandari NIM 1386140007 Program Studi Desain Komunikasi Visual telah memenuhi semua persyaratan pengajuan rencana skripsi dengan judul: **Perancangan Buku Bergambar Cerita Rakyat Karampuang.**
- Kedua : Susunan Komisi Pembimbing Mahasiswa tersebut terdiri dari:
1. Drs. Sukarman B., M.Sn. (Pembimbing I)
2. Irfan, S.Pd, M.Ds. (Pembimbing II)
- Ketiga : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkannya.
- Keempat : Apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini dapat diperbaiki sebagaimana mestinya.



Ditetapkan di : Makassar
Pada tanggal : 26 Desember 2016

Dr. Nurhina Syahrir, M.Hum
NIP. 19630121 198903 2 001

Tembusan:

1. Rektor Universitas Negeri Makassar
2. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
3. Penasehat Akademik Mahasiswa yang bersangkutan
4. Pembimbing I
5. Pembimbing II
6. Kasubag Pendidikan FSD



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar Makassar 90224. Telp (0411) 888524

LEMBAR PENGESAHAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa:

1. Nama : Sri Wulandari
2. NIM : 1386142007
3. Program Studi : Desain Komunikasi Visual
4. Judul : Perancangan Buku Bergambar Cerita Rakyat Karampuang

Proposal yang disusun oleh mahasiswa tersebut di atas, telah kami periksa dan menyatakan memenuhi syarat/layak untuk **Melaksanakan Penelitian.**

Pembimbing I,

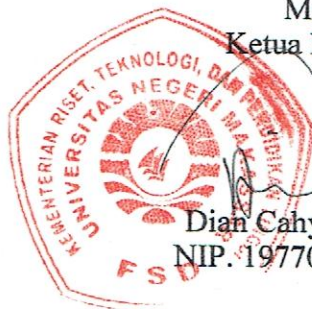
Drs. Sukarman B, M.Sn.
NIP. 19660811 199203 1 005

Makassar, 07 Juni 2017

Pembimbing II,

Irfan, S.Pd, M.Ds.
NIP. 19770204 200801 1 012

Mengetahui:
Ketua Program Studi,



Dian Cahyadi, S.Ds., M.Ds.
NIP. 19770518 200812 1 001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar 90224 Telp. (0411) 888524

Nomor: 1431/UN36.21/LT/2017

14 Juni 2017

Lamp. : 1 (satu) Eks. Proposal

Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian

Yth. : Gubernur Sulawesi Selatan
c.q. Kepala UPT P2T BKMPD Prov. Sulawesi Selatan.
di Makassar.

Dengan hormat, disampaikan kepada Bapak bahwa dalam rangka penyelesaian studi Mahasiswa Program Strata Satu (S1) Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

N a m a : Sri Wulandari

NIM : 1386142007


Program Studi : Desain Komunikasi Visual.

kami mohon mahasiswa tersebut diizinkan untuk mengadakan penelitian di Karampuang Kabupaten Sinjai.

Untuk memperoleh data penelitian yang berjudul:

Perancangan Buku Bergambar Cerita Rakyat Karampuang.

Atas bantuan dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.


Dekan,
Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.
NIP. 19630121 198903 2 001



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : 8789/S.01P/P2T/06/2017
Lampiran :
Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth.
Bupati Sinjai

di-
Tempat

Berdasarkan surat Dekan Fak. Seni dan Desain UNM Makassar Nomor : 1431/UN36.21/LT/2017 tanggal 14 Juni 2017 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **SRI WULANDARI**
Nomor Pokok : 1386142007
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)
Alamat : Kampus FSD UNM Parangtambung Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

" PERANCANGAN BUKU BERGAMBAR CERITA RAKYAT KARAMPUANG "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **20 Juni s/d 19 Juli 2017**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada tanggal : 15 Juni 2017

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU
PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN
Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu



A. M. YAMIN, SE., MS.
Pangkat : Pembina Utama Madya
Nip : 19610513 199002 1 002

Tembusan Yth
1. Dekan Fak. Seni dan Desain UNM Makassar
2. Peringgal.





PEMERINTAH KABUPATEN SINJAI
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jln. Persatuan Raya Nomor 116 Telp./Fax. (0482) 22450 Kab. Sinjai 92611

Sinjai, 05 Juli 2017

Nomor : 2164/22/01/DPM-PTSP/VII/2017
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Perihal : Izin Penelitian

Yth. 1. Kepala Dinas Pariwisata dan
Kebudayaan kab. Sinjai.
2. Kepala Desa Tompobulu Kec.
Bulupoddo Kab. Sinjai

Di

Tempat

Berdasarkan Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Prov.Sulawesi Selatan, Nomor : 8789/S.01.P/P2T/06/2017, Tanggal 15 Juni 2017 Perihal Izin Penelitian. Bahwa Mahasiswa/Peneliti yang tersebut di bawah ini :

Nama : **SRI WULANDARI**
Tempat/Tanggal Lahir : Sinjai, 03 Desember 1995
Nama Lembaga/Perguruan tinggi : UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
Nim : 1386 142007
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Mahasiswi (S1)
Alamat : Pussanti Desa Barania Kec. Sinjai Barat
Kab. Sinjai.

Bermaksud akan Mengadakan Penelitian di Daerah/Instansi Saudara Dalam Rangka Penyusunan Skripsi/Tesis/Disertasi Dengan Judul :

“ PERANCANGAN BUKU BERGAMBAR CERITA RAKYAT KARAMPUANG “.

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 20 Juni 2017 s/d 19 Agustus 2017
Pengikut : -

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan yang bersangkutan harus melaporkan diri kepada instansi tersebut di atas;
2. Kegiatan tidak boleh menyimpang dari masalah yang telah diizinkan semata-mata kepentingan pengumpulan data;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) berkas copy hasil Laporan kepada instansi tersebut di atas; dan
5. Menyerahkan 1 (satu) berkas copy hasil Laporan kepada Bupati Sinjai Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Sinjai.

Demikian izin penelitian ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

a.n. BUPATI SINJAI
KEPALA DINAS,



PANDI ADEHA SYAMSURI, AP, S.IP, M.Si.

Pangkat : Pembina Utama Muda
Nip : 19750105 199311 1 001

Tembusan Disampaikan Kepada Yth. :

1. Bupati Sinjai (sebagai laporan);
2. Dekan Fak.Seni dan Desain UNM Makassar di Makassar
3. Camat Bulupoddo Kab. Sinjai di Sinjai
3. Bersangkutan Sdr/i (Aidil Idhami)
4. Arsip



PEMERINTAH KABUPATEN SINJAI
DINAS PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN

Jl. Jend. Sudirman No. 21 Telp/Fax (0482) 2410649 Kode Pos 92611

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 800/20.152 /DPKA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Dra. ZAKIYAH**
NIP : 19681231 199703 2 014
Pangkat, Gol Ruang : Pembina, IV/a
Jabatan : Kabid. Kebudayaan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan
Kabupaten Sinjai
Alamat : Bilopa Kelurahan Samataring Kec. Sinjai Timur

Menerangkan bahwa :

Nama : **SRI WULANDARI**
NIM : 1386 142007
Program Studi : Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Makassar
Alamat : Pussanti Desa Barania Kec. Sinjai Barat

telah melakukan penelitian dengan judul ***"Perancangan Buku Bergambar Cerita Rakyat Karampuang"***
terhitung dari tanggal 20 Juni – 19 Agustus 2017

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Sinjai, 13 Juli 2017

a.n. KEPALA DINAS

Kabid. Kebudayaan,



Dra. ZAKIYAH

Pangkat : Pembina

Nip. 19681231 199703 2 014

RIWAYAT HIDUP



SRI WULANDARI, lahir di Sinjai pada tanggal 03 Desember 1995, merupakan anak ketiga dari lima bersaudara, lahir dari pasangan Marsuki.H dan Suhra.N. Penulis memulai jenjang pendidikan pada tahun 2001 di SD 76 Pussanti Desa Barania dan tamat Pada tahun 2007 kemudian melanjutkan pendidikan di SMPN 2 Sinjai Barat dan tamat pada tahun 2010 kemudian pada tahun tersebut melanjutkan pendidikan di SMAN 1 Sinjai Barat dan tamat pada tahun 2013. Penulis kemudian melanjutkan pendidikan di Universitas Negeri Makassar Fakultas Seni dan Desain prodi Desain Komunikasi Visual.